GAMING FACTOR
UNA REVISTA 2,79% K
www.GAMING-FACTOR.com.ar
AÑO 1 - Nº7



STUBBS THE ZOMBIE

TE ANTICIPAMOS CÓMO ES SER UN ZOMBIE

PREVIEWS

DARK MESSIAH
HALF-LIFE 2: AFTERMATH
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
STARSHIP TROOPERS

REVIEWS

ESPECTACULAR CANTIDAD DE REVIEWS: BLACK & WHITE 2 - AGE OF EMPIRES III - F.E.A.R. - SERIOUS SAM 2 - DRAGONSHARD - QUAKE 4 - DAY OF DEFEAT: SOURCE Y MÁS

TE TRAEMOS UN INFORME ESPECTACULAR SOBRE GUILD WARS

HARD: TODO LO QUE QUERIAS SABER SOBRE EL SONIDO EN LA PC

EDITORIAL

0% política

Si son atentos habrán notado que en la tapa salimos con la leyenda de “Una revista 2,79% K”. Y si no lo son habrán venido acá a buscar la respuesta a por qué la revista esta llena de guiones bajos. Esto viene por varias razones, pero una de ellas no es un apoyo a la oposición del actual gobierno, sino más bien una apatía política en general. Podría decirles que sirve para conmemorar las pasadas elecciones, pero no les voy a mentir, se nos ocurrió al ver un afiche de un candidato que se promocionaba como “0% K”, lo cual nos produjo bastante gracia como promoción y nos pareció una interesante forma de salirnos de lo común por un rato. Así que en esta revista encontrarán que cada letra “K” ha sido reemplazada por un guión bajo, para que sepan donde había una.
En otro tema, ya entramos en la temporada alta y se puede apreciar por la enorme cantidad de títulos de excelente calidad que vienen saliendo. Son tantos que no nos dan las manos para jugar. Pueden verlo en la enorme cantidad de paginas que tenemos este mes, así como que la mayoría son para reviews. Desafortunadamente, aun a pesar de nuestros mayores esfuerzos no pudimos analizar todo lo que salió durante el mes. Por lo que nos vimos obligados a patear algunas notas para el mes que viene, ¡pero a no desesperar! Es solo un mes más para seguir disfrutando de nuestra bella lírica en hermosas reviews nunca antes vistas.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



Desde los inicios de la historia, el hombre se ha preguntado sobre lo paranormal, sobre su existencia, ha tratado de entender los fenómenos extraños, incluso ha intentado explicarlos.
F.E.A.R. no tiene nada que ver con eso, es un juego. Si, hay cosas terroríficas e inexplicables, pero principalmente una de las mejores experiencias tanto single player como multiplayer. Hasta ahora es el mejor FPS del año, incluso está compitiendo codo a codo con Half-Life 2 para ver quien es el mejor FPS de los últimos tiempos. ¿Hace falta decir más para que salgan corriendo a jugarlo?

INDICE

STAFF

www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº7

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

REDACTORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Santiago Platero
Walter Chacón
Diego Bortman
Pablo Strauss
Juan Marcos Victorio

COLABORADORES
Gamesario.com
David Gazzolo
Jonathan Siciliano
Gustavo Greggi
Martín Petersen

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

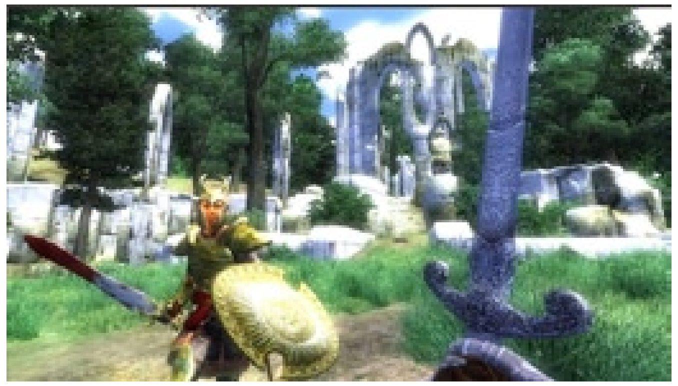
GUÍA ESPIRITUAL
Durgan A. Nallar

IDEA ORIGINAL
Juan Cruz García

NEWS

¡ULTIMO MOMENTO! SE ROBARON LA LETRA _

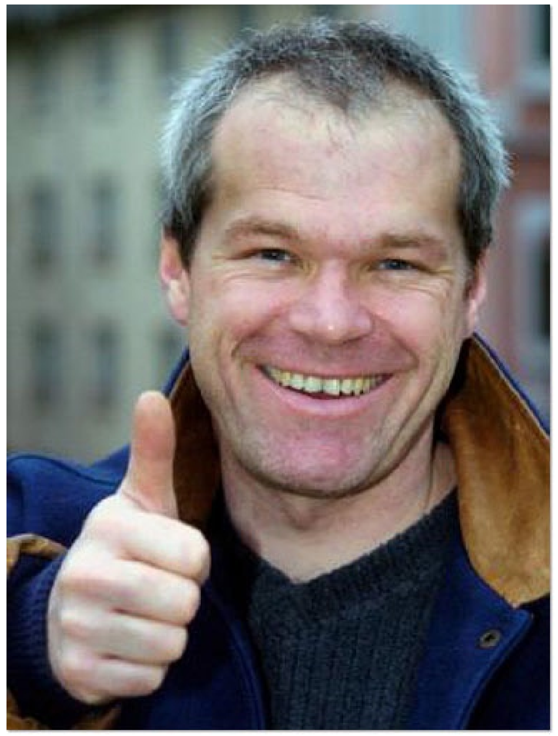
Elder Scrolls IV: Oblivion retrasado



Primero la mala: la fecha de salida del nuevo título de la excelente saga Elder Scrolls fue movido hacia el primer cuarto del próximo año. Si bien en el reporte financiero de Ta_e Two Interactive se dice que esperan que aumente la cantidad de pre-ventas, no especifican en ningún momento los motivos del retraso.
Por otro lado se anunció quién estaría a cargo de la banda sonora del juego, y no es ni más ni menos que el mismo que en el juego anterior: Jeremy Soule. Hay que recordar que Elder Scrolls III: Morrowind recibió numerosos premios por su excelente música y dicen que, en Oblivion, Jeremy hará por lejos su mejor trabajo.

Necesitamos un rifle. Urgente





El enemigo natural de todos los gamers, Uwe Boll, acaba de firmar para producir otra película basada en un video juego. ¿El título? Postal. Si esto les sorprendió, lo que sigue los paralizará: “Uwe Boll es el productor-director perfecto para hacer Postal. Él entiende el tema y tiene una apreciación y afinidad para la controversia. Postal siempre ha sido sobre razón e insanidad, violencia y motivación; el productor-director Uwe Boll es simplemente el tipo correcto que enviará esa visión a la pantalla”. Leyendo como viene, podría decirse que los muchachos de Running with Scissors nunca vieron una película de Uwe Boll (ni siquiera leyeron nuestra nota en el número cuatro). Pero leyendo entre líneas, comparar la insanidad de Postal con la de Uwe Boll... Bueh. Recordemos que Postal es un juego reconocido por toda su violencia y el “productor-director” es reconocido por sus pésimas películas.

Se viene una expansión para Empire Earth II



The Art of Supremacy será el subtítulo de este agregado al excelente RTS de la empresa Mad Doc Software. Las campañas nuevas irán desde los tiempos de los faraones hasta el reinado de Napoleón. Además, se agregarán dos nuevos modos multiplayer: Fealty que será para hacer alianzas permanentes con los jugadores, y Tug-of-War, donde se producirán batallas de gran escala en varios mapas.



¿Spycraft? Y más World of Warcraft

La grandiosa empresa Blizzard fue acusada de robar información personal de sus jugadores, tales como e-mails, contactos de MSN o -yendo a lo realmente preocupante- detalles de la tarjeta de crédito y códigos de seguridad social. Oficialmente, al correr World of Warcraft, un programa llamado “The Warden” revisa si el usuario está usando cheats (programas para tomar ventaja, como algunos que se quedan matando automáticamente todos las criaturas que haya). Blizzard se defendió diciendo que lo único que hace The Warden es revisar qué programas se están ejecutando. La mayor parte de la comunidad defendió a Blizzard y los





felicitó por el excelente esfuerzo que realizan para detener a los cheaters. Además recomiendan que, si fuera verdad, no dejen ningún otro programa de importancia abierto mientras jueguen World of Warcraft y así no habrá ningún problema.

En otro tema relacionado Blizzard anunció la expansión de su tan hermoso MMORPG. Aparte del aumento del nivel máximo a setenta y las promesas de nuevas profesiones, las inclusiones más significativas son las dos nuevas razas (los Blood Elves para la horda y para la alianza todavía no se confirmó nada) y la posibilidad de ir al Outworld, mediante el Dar_ Portal.

Dulce o Headcrab



Pump_in Night es como se lo conoce a este nuevo mod del fantabuloso Half-Life 2. La historia cuenta que, después del típico “Dulce o Treta”, un niño se mete en una casa abandonada y termina leyendo un libro antiguo. Aquí debería haberse cumplido una vieja profecía, pero el lector no era el indicado. Así que ahora debe escapar de su castigo.

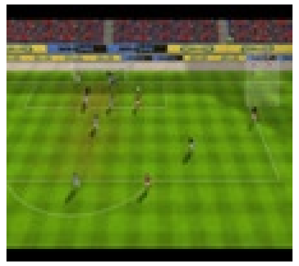


Pueden descargarlo de la página oficial:

http://www.r-ben.com/~halloween

Un nuevo Sensible Soccer a la vista

Algunos recordarán aunque sea uno de los -muy- viejos juegos de Sensible Soccer. Quizás la mayoría no. Pero si estaban deseando que no salga ninguno más, deberán empezar a lamentarse. Codemasters anunció recientemente que sacarían una nueva versión para -aproximadamente- el segundo cuarto del próximo año. Como en los anteriores, contará con una acción rápida y la participación de Jon Hare en el diseño. En aspectos del juego prometieron un sistema intuitivo y fluido, mientras que en la parte gráfica los jugadores serán los típicos cabezones y con cuerpos coloreados con Cel-Shading.





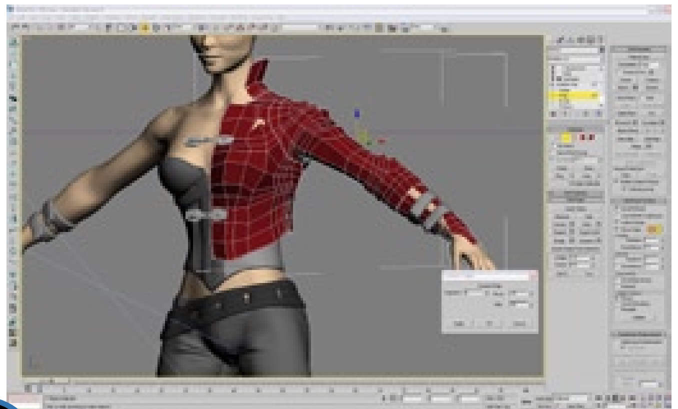
Comiendo Powered by nVidia

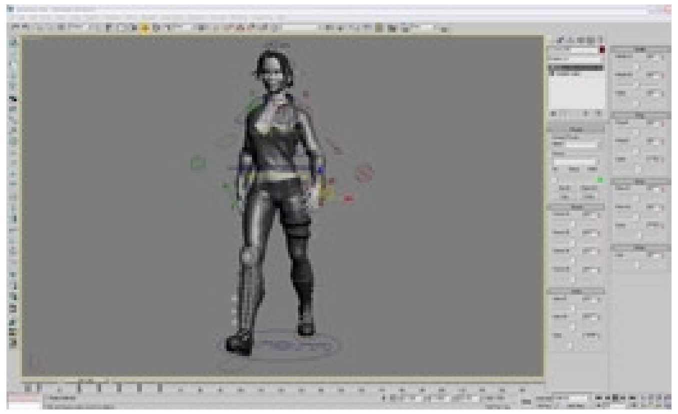
El día 29 de septiembre, casi todo el staff de Gaming Factor pudo disfrutar de un almuerzo-presentación a cargo de nuestros amigos de NVIDIA. La velada fue llevada a cabo en el salón Chopin del Hotel Intercontinental de nuestra Capital Federal, y NVIDIA presentó nuevos productos y tecnologías como la reciente serie 7 y la serie Go 7800 orientada a móviles (laptops y celulares, entre otros). También presentaron los nuevos chipsets tanto para tecnología Intel como AMD, los ya conocidos nForce 4. En esta ocasión dieron a conocer los IGP (Integred Grafic Procesor) - nuevos nF4 con video integrado que comparte tecnología con la serie 6200 Turbo Cache. Otra de las innovaciones presentadas fue la de los nForce X16: un conjunto de dos chipsets -tanto para Intel como AMD- que dan la posibilidad de SLI con cada slot con conexión de 16 líneas al chipset, y la posibilidad de tener mayor cantidad de slots PCI-Express extras; y las otras tecnologías que ya conocemos (nForce, GeForce, SLI). En la reunión estuvieron presentes ejecutivos de la compañía: Bryan Del Rizzo, gerente de relaciones públicas para productos de plataforma; Steve Koch, gerente general para Latinoamérica; y Steve Sims, gerente de productos. Además, como prensa, estuvieron presentes nuestros amigos de Psicofxp, Irrompibles, MáximoPC, Power User, El Chacal (nuestro héroe local) de Dominio Digital, entre otros... ¡Hasta nuestros ídolos de NivelX les hicieron una entrevista a los ejecutivos! Luego del almuerzo muchos se retiraron y nosotros aprovechamos la sobremesa para tener una larga charla con NVIDIA sobre nuestra pasión: los juegos y la comida gratis.
La cena fue realmente espectacular. Todo desarrollado en un ambiente distendido y que en ningún momento aburrió. Esperamos con ansias otras presentaciones de NVIDIA (obviamente, por la comida gratis, jeje).



Autodes_ presentó el nuevo 3D Studio Max

La gente de Autodes_ realizó el pasado mes la presentación oficial de la nueva versión de su herramienta de modelado 3D. Hablamos nada más ni nada menos que del famoso 3D Studio Max, quien cumple ocho versiones. Y obviamente estuvimos cordialmente invitados.
Se han realizado muchísimos cambios en esta versión, principalmente se han agregado gran cantidad de herramientas para facilitar el trabajo de modelado, como por ejemplo, nuevas opciones para implementar cabello o vestimenta de forma realista, así como nuevas opciones que producen un entorno más amigable para el diseñador.
Entre otras cosas también comentaron sobre la compra del conocido programa Maya (que cumple las mismas funciones que 3D Studio Max) por la gente de Autodes_. Por lo que podremos esperar varios cambios y agregados en la próxima versión de 3D Studio.
Esta es una poderosísima herramienta y no por nada es tan usada (prácticamente el 65% de los estudios de juegos la usan). Sino pregúntenle a la gente de Blizzard ¿O con que creían que hacían esas fantásticas animaciones?



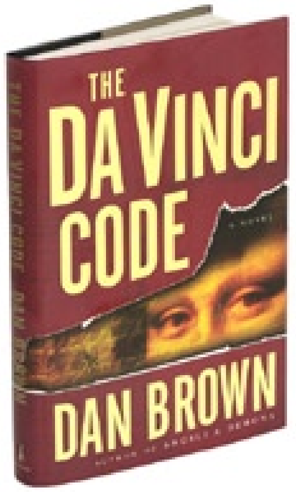


¿Doom: The Movie 2?

_arl Urban y Rosamund Pi_e, actores de la película Doom, firmaron para hacer secuelas aunque todavía no se anunció oficialmente que se realizaría. Dwayne "The Roc_" Johnson dijo que podría llegar a hacerse la continuación y quizás él pueda actuar en ella. La seria charla sobre hacer la segunda parte y la harían luego de ver la reacción de la gente, algunos meses después del estreno. Aunque para ser honestos, están esperando a que nosotros la veamos así saben que opina la grandilocuente Gaming Factor.



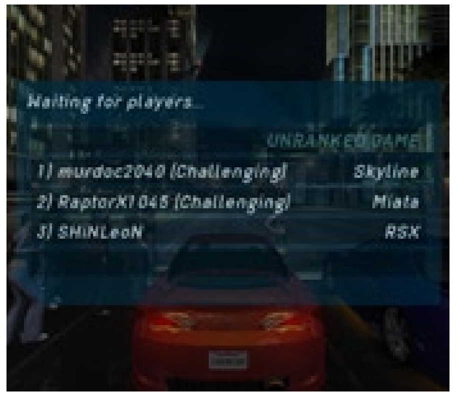
Otra adaptación de libro groso



El aclamado / criticado Código Da Vinci escrito por Dan Brown tendrá su propio juego creado por la gente de 2_ Games. Como muchos temían, estará basado en la película del libro, que saldrá en Mayo de 2006, al igual que el juego.
El título tendrá "suspenso orientado a la acción", esperando satisfacer a los fanáticos. Para eso cuenta con la ayuda de Charles Cecil, creador de Bro_en Sword, juego de aventura en el cual se debía resolver toda clase de acertijos. Esperemos que ni el juego ni la película decepcionen en lo más mínimo.

Chau servers de Underground

EA Games comunicó que a partir del 13 de Enero de 2006, los servidores de Need for Speed: Underground serán dados de baja, quitando la principal opción del juego multiplayer. Aún así, se podrá utilizar un programa para crear un server propio, donde nuestros amigos se pueden meter.

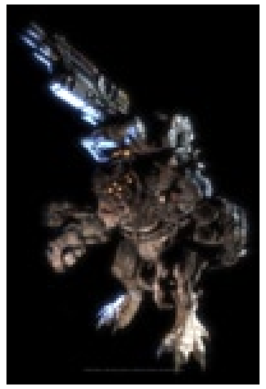


FECHAS DE SALIDA

• Battlefield 2: Special Forces	21/11/05
• Call of Cthulhu: Dar_ Corners of the Earth	01/03/06
• Commandos Stri_e Force	01/02/06
• Company of Heroes	01/02/06
• Dar_ Messiah of Might & Magic	Q3 2006
• Desperados 2: Cooper's Revenge	01/04/06
•Du_e Nu_em Forever	Si, seguro
• Empire Earth II: The Art of Supremacy	Febrero 2006
• Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Q4 2006
• Galactic Civilizations II: Dread Lords	07/02/2006
• Gothic III	Q4 2005
• Heaven vs Hell	2006
• Heroes of Might and Magic V	01/02/06
• Hitman: Blood Money	01/01/06
• Jaws Unleashed	01/01/06
• Law & Order: Criminal Intent	15/11/06
• Marc Ec_o's Getting Up: Contents Under Pressure	15/11/06
• Need for Speed Most Wanted	15/11/06
• Operation Flashpoint 2	2006
• Origin of the Species	01/02/06
• Peter Jac_son's _ing _ong	21/11/06
• Playboy the Mansion: Private Party	01/12/05
• Prey	01/03/06
• Prince of Persia: The Two Thrones	01/12/05
• Rise & Fall: Civilizations at War	01/02/06
• S.T.A.L._.E.R.: Shadow of Chernobyl	01/02/06
• Savage 2: A Tortured Soul	Q3 2006
•Scarface: The World Is Yours	01/01/06
• SiN Episodes: Emergence	Q4 2005
• Splinter Cell 4	Q4 2006
• Spore	Q3 2006
• Star Wars: Empire at War	Febrero 2006
• Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	15/11/05
• TES IV: Oblivion	Q1 2006
• The Godfather	Q1 2006
• TimeShift	18/10/06
• Ghost Recon Advanced Warfighter	01/02/06
• Tomb Raider: Legend	01/02/06
• Unreal Tournament 2007	Q4 2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

Un lifting para Unreal Engine 3



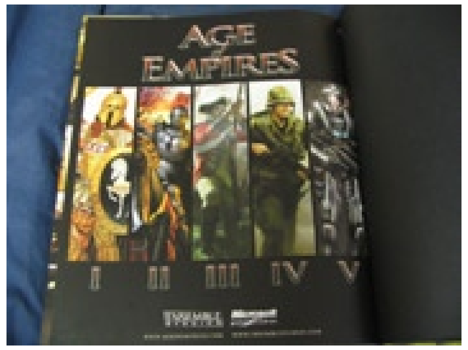
Ni lerdos ni perezozos, los muchachos de Epic Games licenciaron la tecnología FaceFX para que sea utilizada en el poderosísimo engine de Unreal 3. Esta tecnología en animación facial fue creada por OC3 Entertainment y el acuerdo abarca los dos nuevos juegos de Epic: Unreal Tournament 2007 y Gears of War.
Con la utilización de FaceFX se pretende aumentar la calidad de las escenas de diálogos, así como la expresividad de los rostros de los personajes. Si todo marcha sobre ruedas, este nuevo engine va a patear varios traseros, incluído el de Doom III.

¿El próximo Uwe Boll?



No se confien por el título. Todavía tenemos una mínima esperanza de que la película de Hitman no sea asesinada por un alemanete borracho cualquiera. Y es que, aparte de saber que Vin Diesel será quien actúe de 47 -y que no le vemos para nada el parecido-, ya han anunciado al guionista. Será ni más ni menos que S_ip Woods. Planta rodadora pasa... A quien se pregunte de dónde salió le respondemos que fue el guionista de Swordfish. Esperemos que no mate a la saga tan exitosa de IO Interactive.

Rumores de dos nuevos Age of Empires



En el foro de Age of Empires III Heaven (http://aoe3.heavengames.com/), un muchacho que consiguió la versión de coleccionistas publicó una imagen perteneciente a la última página de un libro lleno de arte conceptual del juego que venía incluido en el paquete. En la imagen (que es la misma que acompaña esta new) se puede ver una unidad y el número del juego al que pertenece. La sorpresa es que se ve un soldado común y corriente con el IV y un soldado futurista con mucho parecido a Halo acompañado con el V. ¿Serán estas nuevas versiones que saldrán en un futuro no muy lejano? Esperemos que sí.

El valor de la industria de videojuegos



Según una investigación realizada por Telecoms & Media, se predice que para el final de este año, el mercado de los videojuegos llegue a la cifra de 35.5 billones de dólares, que sería un incremento del 5.3% con respecto al año anterior. Además, previenen que en el próximo año, con la salida de las consolas de nueva generación, la cifra subiría a 58.4 billones de dólares. Esperemos que estos nuevos no acaparen todo el mercado y les dejen espacio a las PCs.

ÚLTIMO MOMENTO

Se dan los gustos, eh

En el RPG Online llamado Project Entropia, un jugador de nic_Neverdie ganó una subasta de una plataforma espacial virtual por la módica suma de u$s 100.000. La estación no está todavía construida, pero se decía que era un “paraíso del placer”. Para que quede claro que no sólo los ponjas están majaretas...



¡Otro juego de Pac-Man!

Oh, sí. Como si Pac-Man World no fuera suficiente, la gente de Namco ahora anunció Pac-Man World Rally que, como su nombre lo indica, será un arcade de carreras de rally. Habrán distintos power-ups, muchos personajes, en fin, todo lo que caracteriza a Mario _art y Crash Team Racing. Anunciado para invierno del 2006.

Todos para uno... ¡Y los tres para la PC! (mátenme)

En esta época de lanzar juegos sobre historias antiguas, les ha tocado el turno a los Tres Mosqueteros. Encarnando a Porthos, seremos los encargados de rescatar a los otros Mosqueteros en esta aventura de plataformas 3D con gráficos de caricatura. La empresa encargada del proyecto es Legendo Entertainment y planean tenerlo listo para finales de este año.

DAR_ MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

FICHA TÉCNICA:

Fecha de salida: Invierno 2006
Demo: No disponible
Género: Acción
Compañía: Ar_ane Studios
Distribución: Ubisoft

MAGIA, AVENTURAS Y MUCHO DAR_

POR Walter Chacón



Algunas sagas exitosas mutan en juegos de otros géneros: Warcraft es principalmente conocido por sus RTS y pasó a tener un MMORPG (World of Warcraft); Final Fantasy, reconocido por sus excelentes RPG, tuvo una versión estratégica por turnos (Final Fantasy Tactics) y un MMORPG (Final Fantasy XI); la saga Command & Conquer, también aclamada como uno de los RTS más grosos, pasó por Renegade, un FPS; y algunos otros casos. Esta vez es el turno de Might & Magic, que convirtió a mucha gente en fanáticos de sus estratégicos por turnos de excelente calidad, y volverá en grandes dosis de acción con elementos de RPG.

El juego se sitúa veinte años después del quinto Heroes of Might & Magic –que saldría en los primeros meses del 2006 si no sufre ningún retraso-. Encarnaremos a Sareth, aprendiz de un mago muy poderoso que nos educa en las artes de la magia y la guerra. Al principio del juego, nuestro maestro nos dará un artefacto y nos ordenará llevárselo a uno de sus amigos -compañero de parranda obviamente-. Esta tarea que suena muy sencilla, se tornará en una interesante aventura, que involucra la aparición de un Dar_ Messiah con ganas de romper todo. Diferenciándose mucho de lo visto en los juegos anteriores, aquí el ambiente será muy temible y "dar_". En mi diccionario eso significa tres cosas: oscuridad, vampiros con traje de cuero y tachas. Dudo que éste sea el caso, pues en las imágenes y videos que circulan por Internet no se ve un paisaje muy tenebroso que digamos. Para una mayor inmersión, nuestra vista será siempre en primera persona. A diferencia de la mayoría de los FPS, no controlaremos dos ojos y dos brazos que flotan ¡sino que podremos ver nuestras piernas! También se pueden apreciar unos muy buenos gráficos, con escenarios de gran detalle, criaturas de muy buena calidad y efectos especiales de primera. Sobre esto último, se menciona siempre el hielo: cuando lanzamos un hechizo congelante, parte de piso quedará cubierta con hielo, haciendo que los enemigos se puedan resbalar al pasar. Como si fuera poco, si la víctima congelada







cae desde un lugar alto, al tocar el piso se partirá en muchos pedazos. También, al utilizar mucho el conjuro de bolas de fuego, quedarán marcas de quemaduras en nuestras manos. La física también es excelente y varias partes del escenario se podrán destruir, dándonos varias opciones aparte de los ataques comunes. ¿Cómo es que el motor puede hacer esto y mucho más? La respuesta es muy sencilla: el juego correrá con Source, poderoso engine utilizado en Half-Life². Ahora se vuelve todo más creíble, ¿eh?

¡Que vengan!

Como dije al principio, el juego será principalmente de acción y contará con algunas cosas típicas de los RPG, como el aprendizaje de nuevas habilidades. La principal premisa del juego es el poder resolver las situaciones conflictivas de la manera que más nos plazca.
El guerrero comúnmente entrará por la puerta frontal, llamará la atención de los enemigos más cercanos y empezará a repartir dolor a todo el mundo. El utilizar armas cuerpo a cuerpo de manera decente con la vista en primera persona puede resultar un tanto difícil. Por eso los desarrolladores están teniendo mucho cuidado en esa área. Las luchas serán muy rápidas, el bloqueo será manual y, manteniendo por un tiempo determinado el clic del golpe, lanzaremos un ataque más fuerte. Incluso prometen el poder cortar partes con este tipo de ataques. Otra forma de matar interesante es clavar la espada en el estómago del enemigo y darle una patada para que la suelte.
Si las luchas frenéticas no son para ustedes, tal vez deberían probar al asesino. Sin tener la misma fuerza que un guerrero, puede acabar con todo un ejército realizando ataques sorpresa que finiquitarán a cualquier enemigo con un solo movimiento. Obviamente debemos aprovechar las sombras en todo momento, pues el asesino no se destaca en los combates mano a mano.
Claro que si quieren acabar enemigos sin ensuciarse las manos, optarán por ser mago. Los únicos hechizos que se conocen por el momento son: rayo congelante, bola de fuego, electricidad y una especie de "grip" que recuerda mucho a la gravity gun de Half-Life². Como dije anteriormente, el escenario puede ser un arma muy poderosa si sabemos utilizarla. Esperar a que muchos orcos se nos acerquen por el puente y después cortarlo; destruir la base de una estatua para hacer que caiga y aplaste a alguno; incluso hacer rodar barriles por las escaleras para golpear a alguien –cosa que se ve mucho en las películas-. No todos caerán en estos trucos, por supuesto: la inteligencia artificial los hará retroceder, agruparse con otro escuadrón y luego tratar de acabarnos con la ventaja numérica.


Poderoso el chiquitín

El juego tendrá doce niveles y durará más o menos lo mismo que HL² -al que dice que lo completa en tres horas lo mato-. Pero a no sentirse mal: ¡Dar_ Messiah tendrá modos multiplayer! Soportando hasta 32 jugadores, se nombró un modo por equipos teniendo que cumplir objetivos y algunas campañas para jugar en forma cooperativa con los amigos. ¿Poder mirar mis piernas y encima jugar en cooperativo con amigos? Me emocioné mucho ya.



¡QUIEROOOOO!

Pensaba pedirle a mi vieja que me compre el juego cuando salga, pero no está bien. Mucho menos teniendo en cuenta que en su día ni siquiera limpié mi cuarto, ni hablar de comprarle un celular CTI –porque únicamente las madres se merecen celulares, eh; los padres no hacen nada por sus hijos-. Espero que cuando salga Dar_ Messiah cumpla todo lo que promete y así los adinerados tendrán un clásico en sus manos... En fin, necesito otro trabajo.

STARSHIP TROOPERS

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Noviembre 2005
Demo: Disponible en el sitio oficial
Género: Arcade / Acción
Compañía: Strangelite Studios
Distribución: Empire Interactive

BICHOS DEL ESPACIO EXTERIOR

POR Gustavo Greggi

Como todo amante de la ciencia ficción, alguna vez habrá pasado por mis manos ese fabuloso libro llamado Starship Troopers, de traducción literal al castellano “TROPAS DEL ESPACIO”.



El universo de Starship Troopers

Cuando llegó por primera vez a mi conocimiento la existencia de este, otro juego de Starship Troopers, me hice una pregunta: ¿estará basado en la temática del libro o de la película?
El libro nos contaba la historia de un soldado de la Infantería Móvil, Juan Rico. Móvil, ya que todos usaban un exoesqueleto (Powered Armor *1), un traje mecánico COOL! lleno de armas, con sistema de guías y radares, lanzallamas, etc. Una maravilla tecnológica que hacía de cada soldado una verdadera arma de destrucción masiva. El terror personificado ante cualquier enemigo. En la película, Juan Rico asume el papel de carne de cañón de la Infantería Móvil, que no es tan móvil ya que no tiene su exoesqueleto, haciendo que el nombre sólo sea una mención del libro. Armas de asaltos más convencionales como puede ser un rifle con el cual necesitaban alrededor de 400 disparos para matar a un solo bicho, que extrañamente sólo les costaba a los principales unas cortas ráfagas en momentos cruciales de la película. Cosas de Jólygud. Y hablando de Hollywood, ¿Adivinen qué nos toca ser?

El juego

En este caso, representamos a un soldado de la Infantería Móvil de la película de Paul Verhoeven. Sí, seremos carne de cañón para el gobierno fascista de la federación en su lucha para defendernmos de la malvada especie de bichos que han destruido a la Joya de Sudamérica, Buenos Aires. En la demo disponible, que pesa alrededor de 450 MB, nos tocará defender el puesto 29. Incluso parte de la demo es un video extraído de la película que nos muestra a los soldados llegando a dicho puesto. También se nos presentan tres tipos de bichos. Los primeros son los conocidos que aterrorizaron a nuestro héroe en la película, que mueren de a montones y son de color casi completamente negros. Después nos encontraremos con los mismos bichos pero con unas franjas amarillas que les da un aspecto más amenazador (¿?), pero que a diferencia de sus hermanitos menores, poseen una armadura más resistente, lo que los hace difíciles de matar; casi una molestia más que un balance. Por último y sólo de vista, aparecen los clásicos bichos voladores que, hasta donde lo jugué, estaban de adorno.


A mi no me engañan, estos son Zerlings

En resumen

En la demo se nota que a la gente de Strangelite Studios le falta todavía un trecho por recorrer para poder tenerlo a punto. Por eso, espero que aprovechen bien el tiempo que les queda hasta la fecha de salida para que lo dejen como Dios manda y nosotros podamos tener un fichín sobre esta franquicia que sea respetable, por más que esté basado en la película.

HALF LIFE II: AFTERMATH

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: TBA
Demo: No disponible
Género: Arcade / Acción
Compañía: Valve
Distribución: No confirmado

LA JOYITA DE VALVE VUELVE A NUESTROS CORAZONES

POR David Gazzolo



Casi a fines del año pasado, en una época de revolucionadores motores gráficos y auge de First person shooters, la aclamada Valve lanzó, de la mano de su antigua distribuidora Vivendi Universal –con los cuales hace poco tuvieron un cese comercial–, la continuación del mejor juego del año ‘98: Half-Life. Y así fue como, a pesar de lo difícil que es lograr satisfacer a los fans de una saga tan aclamada como esta, lograron un éxito rotundo. Half-Life 2 no sólo demostró ser el FPS del año, sino que también era claramente una continuación fiel del antiguo juego que tanto vicio nos produjo en su época.

El juego se destacó por el nivel de detalle que tenía cada aspecto, se lo vea de la forma en que se lo vea. El motor gráfico fue terrible, el agua se vio como nunca antes, las texturas, los rostros de los NPC, los modelos, las armas, las explosiones, todo. El apartado visual revolucionó tanto como el virtual, como la gravedad o la física del juego, que a más de uno dejó con la boca abierta cuando vio caer los cuerpos como cadáveres o mesas, cómo todo nuestro ambiente se modificaba en base a nuestras acciones o los efectos de la notoria arma de gravedad.
La historia tampoco se quedó atrás, llena de personajes cautivantes y llenos de vida, interrogantes, locaciones extrañas, conspiraciones, idas y vueltas... Todo tipo de elementos que nos mantuvieron tantas horas pegados a la silla para ver el imprevisto desenlace que a todos nos dejó impactados.
Y otro aspecto que resaltó mucho fue su jugabilidad: los niveles estaban armados de una forma espectacular y, a pesar de ser largo, el juego jamás se volvía tedioso - siempre surgía algo que lo hacía más atrapante todavía, y podíamos pasar días disparándole a las hordas de soldados combine, que nunca íbamos a decir basta.



¡Quiero más!

Pero el final nos dejó hambrientos de más; respondieron preguntas viejas con interrogantes nuevas, tal como le gusta hacer a la gente de Valve: responder una pregunta creándote otra. Sólo se supo muy poco sobre el enigmático G-MAN, la raza combine sigue siendo una potencial amenaza, no se reveló mucho sobre quién es realmente Gordon Freeman, no se sabe si el portal quedó abierto o no y lo más importante: ¿Cómo es que los bichos asexuados de XEN se reproducen?

Parece que a los pocos días de la salida del Half-Life 2, el equipo de Valve se puso a trabajar en una expansión día y noche, para poder satisfacer la necesidad de millones y millones de gamers que posteaban en los foros oficiales del juego pidiendo respuestas y una continuación, con la intención de sacarla antes de finales del 2005.
Y así es como este proyecto se llamó Aftermath.



¿De qué trata?

Aftermath continúa donde Half-Life 2 termina, donde nuestras acciones desencadenan una explosión que parecía arrasar con la ciudad 17 entera. Ya está confirmado que Alyx sobrevivió a la explosión y va a pasar la mayoría del tiempo acompañándonos a lo largo del juego. También se habló de que en esta entrega vamos a poder pasar más tiempo con los personajes, llegando a conocerlos mejor y a inclusive interactuar con ellos. Sólo resta esperar para ver cómo funcionará esto.

Si bien no está confirmada todavía la duración de la expansión, oficialmente avisaron que es un capítulo nuevo del juego, por lo cual es intencionalmente más corto que este último, aunque no por eso una experiencia precoz.
Sobre la historia tampoco se sabe mucho, pero sí hay certeza de que transcurrirá todo en ciudad 17, justo donde empezamos el juego en un principio.
El motor tiene una serie de modificaciones también, incluyendo el sistema de iluminación HDR, implementado tanto en Day of Defeat: Source (tienen la review en este mismo número) y en el recientemente lanzado nivel, Lost Coast, que justamente es para hacer alarde de dicha tecnología. También se añadieron armas nuevas, enemigos y locaciones. Aunque hay muy poca información sobre estos últimos.





¿Cuándo serás mía?

La fecha de lanzamiento es “cuando esté listo”, pero en la última conferencia de prensa que fue el mes pasado se habló de que se está haciendo lo posible para poder lanzarlo antes de fin de año, en consideración a los fanáticos que están contando los días como presos.
Sólo resta esperar para la salida del éxito asegurado.



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 15 de Noviembre
Demo: No disponible
Género: Arcade / Acción
Compañía: Digital Illusions CE
Distribución: EA Games

BAJANDO MUÑECOS DESDE MI HELICOPTERO HAVO_

POR Santiago Platero

Battlefield 2 fue un juego que hace unos dos meses aproximadamente nos quitó horas y horas de sueño. Un multiplayer terrible y unos gráficos increíbles nos dejaron sin aliento (y sin baba que derramar). Por lo tanto, Digital Illusions CE -sus desarrolladores- nos entregarán nuevas armas, nuevos vehículos y nuevos mapas en forma de expansión.



Reconocimiento sobre la zona

Básicamente, esta expansión tratará sobre un aspecto mucho más estratégico de la guerra: operativos comando. Para esta ardua tarea tendremos a nuestra disposición a los siguientes grupos de Fuerzas Especiales: NAVY SEALs (norteamericanos), los SAS británicos, Spetznas rusos, fuerzas especiales MEC, grupos rebeldes e insurgentes. Obviamente, vendrán acompañados con lo más moderno en tecnología para matar, y si somos vagos, tendremos en nuestro poder diez nuevos vehículos listos para hacer morder el polvo a nuestro enemigo.
Además, contará con las características típicas del Battlefield 2, es decir, el modo comandante, la posibilidad de personajes persistentes, que entre otras características permanecerán presentes.
Otra de las novedades es que contará con la capacidad de medir el material según su composición, lo cual agrega un punto estratégico interesante: el jugador deberá elegir con mucho cuidado donde desea cubrirse -recordemos que son operativos especiales, por lo cual el pasar inadvertido será clave- si desea sobrevivir.
Una de las cuestiones que sus desarrolladores deslizaron como al pasar fue que seguramente el juego esté dividido en misiones, las cuales muy probablemente sean en su mayoría durante la noche.
Para sobrevivir tendremos disponibles anteojos de visión nocturna, sogas y ganchos. Con respecto a los mapas -que serán entre siete u ocho-, indicaron que estarán balanceados entre zonas urbanas y zonas abiertas y que las batallas serán más de “infantería” que otra cosa, lo cual promete balas por doquier.



No todas las secuelas son malas

Ante esta frase, algún despierto preguntará: “¿Y las expansiones de una secuela?” Es una pregunta difícil de responder, aunque sinceramente espero que no.
De todas formas, lo que yo me preguntaría es: ¿Vale la pena una expansión ahora? Luego de luchar sin cuartel contra mi conciencia, ésta tomó un rifle de asalto y me derrotó. Por lo tanto, me atrevo a decir que no, no vale la pena. El por qué es sencillo: me parece demasiado pronto. Simplemente preferiría que Digital Illusions lanzara uno o dos mapas por mes y algún agregado cada tanto, así mantiene al jugador enganchando durante meses y meses. Este fenómeno me gusta llamarlo “Síndrome The Sims” (aunque con menos choreo sería bárbaro).
Ojo, puedo estar equivocado y Battlefield 2: Special Forces terminar siendo un juego aparte (que es, básicamente, lo que prometen). Ojalá sea esto último el caso. Podremos evacuar todas estas preguntas pronto, ya que su fecha de lanzamiento sería el quince de este mes.



STUBBS THE ZOMBIE

Por: Santiago Platero

Ficha Técnica:

Genero: Arcade / Acción
Compãnia: Wideload
Distribución: Aspyr
Fecha de salida: 15/11
Demo: no disponible

Ser el zombie... ¿Acaso no ha sido el sueño de cualquiera?... ¿No? Bueno, el mío sí. Luego de ver películas de zombies o haber liquidado cuanto muerto viviente se me cruce, he llegado al punto de mi vida en el que digo: ¿no estaría bueno ser un zombie? ¿no estaría bueno ser el que infunda miedo que ser el que lo siente? Estaría bueno, ¿o no? Admítanlo: ustedes quieren leer Gaming Factor; y, además, quieren ser zombies. Sean honestos consigo mismos y acompáñenme en este viaje -de ida- al reino de los muertos, a la vida de un zombie...

Mi ego necesita decirlo: estoy orgulloso de ser, dentro del staff, el "descubridor" de este hermoso juego. Como todas las cosas, fue de casualidad. Allá por el mes de junio me encontraba a mí mismo buscando información sobre la Electronic Entertainment Expo 2005 (E3 para los amigos). Mientras me canso de ver una pila de juegos grises, uno igual al otro, encuentro esta joya, este viento de aire fresco que traerá un nuevo enfoque en el mundo gamer -y bien que lo necesita-. Así me encuentro con Stubbs, el zombie.
Debo admitir que da un poco de miedito al principio verlo, más en un mundo -el gamer- donde la originalidad y nuevas ideas son prácticamente castigadas (pregúntenle a Tim Schafer si no) y, sin embargo, se idolatran las ideas gastadas y las seguras franquicias. Da miedo pensar que puede fracasar, aunque el por qué sería clarísimo. Veamos entonces cuántas esperanzas debemos guardar.



Lugar de encuentro: pizzería del barrio de Recoleta
Como siempre, llego puntual. Y es ahí cuando lo veo: flaco, verde, con sombrero típico de la década del '50, fumando y con un fétido aroma. Timidamente le ofrezco mi mano en seña universal de saludo, pero él no se inmuta. Con un castellano perfecto, aunque con un poco de acento cordobés, me dice que vayamos directamente a los negocios y entra en la pizzería.
No entendía (luego lo comprendería) cómo alguien que está muerto y dispone de todo el tiempo del mundo no está dispuesto a perder ni un segundo en una casi formalidad.
Nos sentamos en una mesa donde él pide un cerebro jugoso -no le gusta secote- y yo me pido una grande de muzza. Llegué a la conclusión de que quería entrar cuanto antes porque tenía un hambre de perros. Nos disponemos a comer, casi sin cruzar palabras. Entre bocado y bocado -pidió repetir, ¡sí que tenía hambre!- me cuenta su historia:

"...en el año 1933, yo me llamaba Edward "Stubbs" Stubblefield y era como cualquier vendedor viajante tratando de hacerse un lugar en el mundo, mientras la Gran Depresión se llevaba vidas.
Mi vida fue brutalmente quitada y fuí enterrado en una tumba sin nombre en un paraje remoto de Pennsylvania.
Despierto en el año 1959. El futuro ya había llegado. El multimillonario Andrew Monday construye el monumento a su ego: Punchbowl. Una ciudad modelo construida en Pennsylvania, la cual el mundo tomaría como guía. Lo malo es que Punchbowl fue construída justamente donde fui enterrado. El día en que esta ciudad futurista es inaugurada, regreso al mundo de los vivos -en forma de muerto- sin saber quién me mató y por qué regresé. Sólo sabía algo: esta enorme aberración de la humanidad (Punchbowl) no estaba antes ahí, y descubrí que comer cerebros quizá me hiciera sentir mejor.
Además, hallé algo interesante: estando muerto, logré obtener mucho más poder que el que tenía estando vivo, y no me iba a detener hasta que Punchbowl fuera completamente mío -y quizá, algo más-. Obviamente, Andrew Monday (el millonario ególatra) tenía otros planes y esto desencadenó una guerra zombies vs. humanos sin precendentes..."



Banda de sonido

Recientemente, Sony Music ha lanzado la banda de sonido de Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse. Aquí está la lista de intérpretes con sus respectivas canciones:

- *Ben _weller* – ***Lollipop***
- *The Raveonettes* – ***My Boyfriend's Bac_***
- *Death Cab for Cutie* – ***Earth Angel***
- *Rose Hill Drive* – ***Sha_in' All Over***
- *Ca_e* – ***Stranger in the Night***
- *The Wal_men* – ***There Goes My Baby***
- *Rogue Wave* – ***Everyday***
- *The Dandy Warhols* – ***All I Have to Do Is Dream***
- *Oranger* – ***Mr. Sandman***
- *The Flaming Lips* – ***If I Only Had a Brain***
- *Clem Snide* – ***Tears on My Pillow***
- *Milton Mapes* – ***Lonesome Town***
- *Phantom Planet* – ***The Living Dead (original)***


You know it's thrilleeeer

Entre café y café

Luego de escuchar la impresionante historia, quise preguntarle cómo es que terminó en Buenos Aires, hablando perfecto castellano y hasta con una leve tonada cordobesa, pero el zombie muy poco sutilmente desvía la pregunta, hablando maravillas de su juego mientras encendía otro cigarrillo:

"...oh, lo estaba olvidando. El juego. MI juego. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse se va a llamar. Hermoso nombre, ¿no? Bueno, resulta que los muchachos de Wideload quisieron realizar un juego reflejando mi vida a partir de que despierto y me encuentro en Punchbowl. Vi un par de imágenes -y videos- y son grandiosos. Los muchachos hicieron un gran trabajo personificándome. Me comentaron algunos datos técnicos, pero soy muy malo recordando cosas que sinceramente no me interesan. Lo que sí recuerdo es que me dijeron que el protagonista iba a ser -quién más que- yo. Estaría encarnando una batalla entre los vivos y los muertos, algo casi épico dicen ellos. Un detalle técnico que recuerdo es que dijeron que el juego estaría desarrollado con el motor gráfico del juego Halo -no lo jugué- así se ve bien mi hermosa piel verde. Además, me dijeron que habría posibilidad de convertir a mis enemigos en zombies -comiéndome sus deliciosos cerebros- y me ayudarían en mi guerra, y también puedo poseer a algunos humanos para que se maten



entre ellos, jiji, y que también tendría una fuerza tremenda para volar puertas y arrojar por ahí a los humanos que se crucen en mi camino..."

Mientras su relato continuaba sin parar nombrando las bondades del juego, me maldecía a mi mismo



Mejor no saber que sucede ahi

Los humanos detrás del zombie

La empresa que está detrás de esta original idea está radicada en Chicago, Estados Unidos. Su nombre es Wideload, fue fundada en el año 2003 y está liderada por un genio maquiavélico conocido como Alex Seropian. Su staff está integrado por ex empleados de Bungie Software, creadores de Halo. Ellos mismos definen su trabajo como: "crear juegos inusuales para personas inusuales". La empresa está enfocada en crear juegos originales con un pequeño pero eficiente grupo de trabajo y artistas independientes. Pueden visitar su página y divertirse un rato, ya que está plagada de humor -y bastante del negro-. Les dejo una cita textual de la única pregunta que figura en su F.A.Q. (Frequently As_ed Questions, o Preguntas Frecuentes):

P: ¿Qué es naranja y luce bien en los hippies?
R: El fuego.
http://www.wideload.com/

por no poder meter bocado -y no en la comida, ya estabamos en la sobremesa-. De todas formas, me fui acostumbrando a sus incesantes cambios de tema. Cambia de tema UNA vez más y me habla de su actual hogar (su tumba) y en lo que se convirtió ahora:

"...Punchbowl, qué aberración de la humanidad. ¿Cómo puede ser que tengan tan pésimo gusto? Según decían en ese entonces, Punchbowl era la posibilidad de visitar el mundo del futuro en el presente y poder ver qué nos deparaba el futuro. Un montón de basura maloliente.
Panfletos propagandísticos decían que era como estar en el año 2000, pero en el presente, en Pennsylvania. Maldición, ¡eso antes no estaba ahí! Básicamente, Punchbowl era un expendio de mal gusto -aunque ellos lo llamaban modernismo- y decían que en ese lugar no existía la pobreza, el crimen, etc. Las industrias Monday en teoría se habían encargado de crear una tecnología "superfuturística" en la cual las desdichas de la humanidad no entraban... La gente no trabajaba: en cambio, lo hacían unos descerebrados robots, dejando a los humanos entregados directamente al ocio y a los vicios... Los transportes eran rápidos gracias a aerodeslizadores y el Monorraíl Punchbowl... Contaban con un riguroso sistema de seguridad que dejaba la ciudad libre de pandilleros, criminales y otros elementos no deseados, pero aparentemente yo no entraba en esa categoría... Decían que era el lugar perfecto como para comenzar con un negocio o criar una familia... Hasta que llegué yo..."

Paseando de la mano de un zombie por el cementerio





Da un último sorbo al café condimentado con cerebro y pide la cuenta. Va a sacar su billetera pero insisto en pagar. Abono lo debido a la camarera y nos retiramos. Mientras caminamos por el cementerio de la zona, el zombie no paraba de hablar.
Luego de una lluvia de palabras, logro meter bocado: "¿Qué opinaba de Andrew Monday y cuáles eran sus objetivos realmente?" pregunté. Noté un dejo sombrío en ese rostro verde y flaco:

"... ¡¿ANDREW MONDAY?! ¡Ese miserable, ricachón y ególatra! ¿¡Me pregunta qué opinaba de él?! Opinaba que era un miserable, ricachón y ególatra -editado debido a improperios-... Eso es lo que opino de él. Cuando volví a la vida y me encontré con ese monumento a su ego (Punchbowl), lo único que pensaba era en venganza, en comerme el poco cerebro de Andrew Monday, destruir las industrias Monday y que Punchbowl sea mío. Es decir, las preguntas en realidad están estrechamente relacionadas. Mi objetivo era eliminar a Andrew Monday y librar una guerra sin cuartel humanos vs. zombies, donde se decidiría el destino de Punchbowl... Le cuento lo que sucedió..."

Silencio incómodo. Quedé despeinado por la continúa lluvia de improperios y maldiciones que soltó.

Aprovecho y vuelvo a tomar otro riesgo: "¿Qué podría contarme del aspecto técnico del juego, sr. Stubblefield?"... Me salvé. Hablarle del juego lo calmó bastante y la cordialidad volvió a la reunión:



"... ¿Aspectos técnicos? Oh, me ha puesto en un problema, compañero. No recuerdo demasiado los detalles, lamentablemente, pero haré el intento. En cuanto a los gráficos, como le había dicho, está diseñado con el engine del Halo, obviamente con algunos retoques por aquí y allá. El diseño de Punchbowl y los personajes estará realmente cuidado y las animaciones -mis movimientos más que nada- serán fluidos y se verán de manera excelente. Además, tendremos efectos de partículas -creo que así se llama- cuando me esté comiendo algún delicioso cerebro y veamos brotar la sangre de aquí para allá. Además, me habían dicho que contaremos con música típica de la época -y me dijeron que por estas fechas lanzaron la banda de sonido en CD, editada por Sony Music- y los típicos efectos de sonido de las armas y sonido ambiental. Lamentablemente, no conozco más detalles..."

Se le iluminaban los ojos al hablar de SU juego. En un intento por lograr su entera confianza (y poder sacarle alguna exclusiva) pregunto sobre el quid de la cuestión, las armas que tendremos a nuestra disposición:

"... Oh, las armas. Básicamente, seré -tal como lo soy, en realidad- un arma ambulante. Además de tener la habilidad de poseer a humanos para usarlos en contra de mis enemigos y de convertir a humanos en zombies y formar mi propia armada, tendremos granadas de tripas explosivas, armas tóxicas de zombie, una mano con la que podremos meternos a través de espacios intrincados y, por supuesto, flatulencia.
Además, cuento con una fuerza sobrehumana con la cual podrán..."







¡Mami, mami! ¡Cuando sea grande quiero ser zombie!

Y ahí es cuando se empezó a ir por las ramas. De nuevo. Ya era media tarde y tenía que retirarme e insistentemente traté de hacerlo retornar a los cauces normales, sin éxito. Se estaba haciendo de noche y, sinceramente, me daba miedo deambular por Buenos Aires -y más por un cementerio- con un zombie a mi diestra. Me convida un pútrido cigarrillo, el cual acepto en buen grado, y voy al ataque de nuevo. Le pedí que trate de describir lo que los jugadores sentirán personificándolo, y éste fue su monólogo:

"... Bueno, esto me resultaría sencillo dando un ejemplo. Supongamos la siguiente historia relatada en primera persona:"

"Hoy es el día. Hoy tengo una cita con mi compañera de clase que tanto me gusta. Tengo el auto preparado, limpio, impecable. La paso a buscar -está hermosa- y nos dirigimos a un autocinema. La película fue mala. Típica película de zombies y tiros. Qué idiotas que son los zombies. Sin embargo, como ella es muy miedosa, aproveché para darle unos abrazos en las escenas de terror. Termina la película y nos dirigimos a un barranco para hablar tranquilos -ejem-, escuchar buena música y quizá algo más. Prendo la radio, está sonando el hit del momento, "Lollipop". Nos quedamos un rato escuchando, cuando de repente siento que no estamos solos. Temerosos, nos damos vuelta para ver el horror encarnado, ¡un zombie! Con un rápido movimiento, este ser del infierno toma a mi chica de la cabeza y le da tremendo mordiscón. El horror. Sangre de mi casi novia ensucia mi chaqueta. Me encuentro en shoc_. Salgo como puedo del auto, pero mi curiosidad pudo más. Me asomo por la puerta del auto para ver algo peor: ¡mi chica convertida en zombie quiere comerme! Grito. Escucho sonidos de sirenas y veo llegar a la policia del pueblo -¿quién diablos llamó a la ley?-. Me detienen a la señal de alto... ¿Qué sucede?
¡Oh, no! ¡Creen que maté a mi novia! Sin embargo, el ser del inframundo que permanecía en el auto lo arranca y lo estampa contra la patrulla. Arroja algo parecido a un hígado y lo saca arando. Corro. Escucho una fuerte explosión. Corro. Me doy vuelta y veo al demonio manejando mi auto hacia mi persona. Corro hasta quedarme sin aire. Lo último que recuerdo es mi cuerpo siendo atropellado por mi propio auto y me encuentro volando por los aires, mientras veo al zombie que continúa manejando mi auto y mientras tanto, fumando un cigarrillo, satisfecho..."


¿Qué sería de un juego sin una buena dosis de explosiones?

"Bueno, imagine que en vez de ser el chico, seamos el zombie. ¿No sería una situación divertida (casi morbosa)?
La mayoría de los gamers ha acribillado, incendiado y volado en pedazos a centenares de zombies. Más de uno dirá que no interesa, "los zombies son zombies. Son personajes sin cerebro cuya única misión en la vida es sembrar el pánico y, obviamente, comer cerebros", expondrán.
Para los que cruelmente han matado zombies, les digo: ¡no tienen alma! Pobres zombies, pobres de nosotros. Quizá si los ponemos en el lugar del otro -o sea, en la del zombie-, comprendan su desgraciada situación. Además, ¿por qué asumir que los vivos son los buenos? ¿Sólo porque los zombies son feos son malos? En ese caso, yo sería muy malo, usted sería muy malo y ni hablar del director de su revista, que por las fotos que me mostró es realmente muy feo.
Como dije, los vivos normalmente no son buenos. Vivimos en un mundo cruel en el que cualquiera podría ser víctima de un tiro de escopeta en el estómago y ser enterrado en una tumba sin nombre en el medio de Pennsylvania.
¿Acaso no sería bueno regresar por venganza?
¿Sin cerebro? JA."







Platero es pequeño, peludo, verde y... ¡Zombie!

Satisfecho, me despedí de Ed. Quedamos para otra ocasión en donde discutiríamos nuestras impresiones del juego. Me retiré de la reunión para meditar lo que había escuchado -y lo que había visto-. Mientras viajaba en el colectivo rumbo a casa pensaba en que Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse será un juegazo. Una digna adquisición para mi biblioteca gamer. Aunque esté diseñado con un engine algo anticuado, las imágenes nos hacen pensar que el engine es propio y actual. Además, estará condimentado por muchísimas dosis de humor negro que tanto me gusta y música cincuentera. ¿Qué podía fallar? Bajé del colectivo y caminé rumbo a casa... Alto, alguien me estaba siguiendo. Me doy vuelta y me encuentro de nuevo con Stubbs. Sin llegar a pensar qué hacía ahí veo cómo se abalanza encima de mí y empieza a masticarme la cabeza. No forcejeé. Entré a mi casa y me miré en el espejo. Mi piel verde, me faltaban algunos órganos y otros estaban al aire. Me dio algo de repulsión pero pensé que quizá comer cerebros me evitaría las arcadas...
Salí de mi casa en el medio de la noche en busca de cerebros frescos. Y aún estoy en la calle, mientras escribo esta historia, esperando que algún desprevenido me dé de cenar y aguardando la salida de Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse.



REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :

Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :

Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :

No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :

Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :

Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

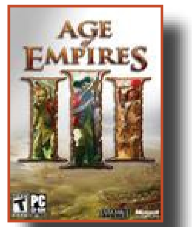
30% - 49% Malo :

Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :

¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

AGE OF EMPIRES III



ESTE SUBTITULO NO TIENE _AS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 64 Mb compatible con DirectX 9 – 256 Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128 Mb compatible con DirectX 9 – 512 Mb de RAM - 2.4Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Santiago Platero

Misma fórmula, mismo éxito. Parece cliché esta frase utilizada casi hasta el hartazgo -hasta por mí mismo-, pero el mundo de los videojuegos se está convirtiendo en un Hollywood en forma de bits y bytes, haciendo una analogía con el mundo del cine. Pero en este caso, ese tema no nos compete, al menos por el momento. Age of Empires III (AoE3 de ahora en más) es una fiel réplica de sus antecesores y de su hermano menor, Age of Mythlogy. Los muchachos de Ensemble agarraron su famosa fórmula, le agregaron medio _ilo de gráficos, cuatro cucharadas de física, una pizca de jugabilidad nueva y esencia de bugs. El resto sigue exactamente igual. Misma interfase, mismo sistema de juego, mismo casi todo.



¿Dónde está Colón?

El modo campaña posee una historia algo interesante, un justificativo de los escenarios y batallas que desfilarán en nuestro monitor. Básicamente trata sobre Morgan (cabeza de la “Hermandad de Caballeros”), quien está encargado de repeler las invasiones otomanas a Malta, lideradas por Sahin. Lo que Morgan no sabe es que los otomanos quieren usurpar sus tierras debido a que en un remoto paraje se esconden instrucciones precisas de cómo obtener la juventud eterna en América, el Nuevo Mundo.
La Hermandad de Caballeros logra derrotar a Sahin y su ejército y a la vez Morgan se entera de este hecho, por lo que decide embarcarse al Nuevo Mundo en la persecución de los otomanos. Todo esto está contado con excelentes cinemáticas hechas con el propio engine (motor gráfico) del juego.

Hablando ya más del juego en sí, como dijera antes, la jugabilidad está prácticamente intacta. Por ejemplo, el juego cuenta con un tutorial que es totalmente inútil si alguna vez jugamos algún Age (ya sea Empires, Mythlogy o alguno de sus clones). Mantiene la misma dinámica -y, prácticamente, nula profundidad estratégica- que sus antecesores.
Lo único que hace variar la jugabilidad (pero no tanto como desearía) es Home City. Cuando nos encontramos en América, tenemos la posibilidad de que desde Europa nos envíen recursos, maquinarias y/o colonos. A medida que vamos jugando las partidas, la Home City va ganando experiencia, ya sea cumpliendo objetivos primarios y secundarios, y esto se traduce en que podemos habilitar nuevas características. Lamentablemente, no cumplieron con su promesa de un doble árbol tecnológico ya que todos los avances se realizan en el Nuevo Mundo. Por lo tanto, nos encontramos con que Home City no es más que una máquina expendedora. Además, las cinco eras por las cuales el juego transcurre -desde la época colonial hasta la era industrial- no hace gran diferencia en la jugabilidad.



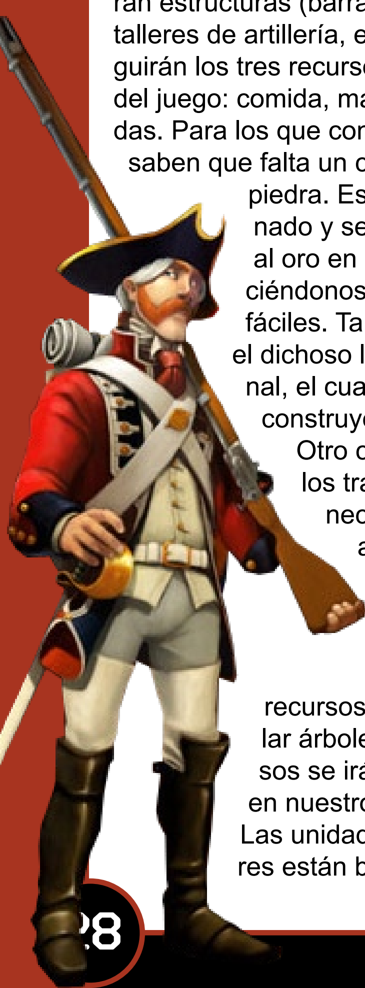
Lo interesante -o quizá no tanto- es que Home City nos permite, ya avanzados en el juego, dedicar nuestras colonias a los soldados y dejar que los recursos lleguen de Europa, lo cual hace que los escenarios sean una carrera para ver quién hace su ejército más fuerte y más rápido -un grave problema que tiene toda la saga Age-. Otra cosa que prometieron y no cumplieron es la profundización

FICHA TÉCNICA:

Género: RTS	Desarrollador: Ensemble Studios	Distribuidor: Microsoft Games	Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 8 jugadores



en el aspecto táctico. Las batallas y escaramuzas siguen siendo decididas sólo por superioridad numérica. Tampoco esperaba una profundidad táctica a lo Total War -que hay que jugarlo con El Arte de la Guerra de Sun Tzu a nuestra par, para los que no lo conocen-, pero habría preferido que estuviera un poco más “limado” ese aspecto.
Como dije, la dinámica es tal cual las anteriores: debemos desplegar nuestros trabajadores desde nuestro Town Center, quienes construirán estructuras (barracas, muelles, talleres de artillería, etc.) y conseguirán los tres recursos necesarios del juego: comida, madera y monedas. Para los que conozcan la saga, saben que falta un cuarto recurso: piedra. Este fue eliminado y se unificó junto al oro en monedas, haciéndonos las cosas más fáciles. También tenemos el dichoso límite poblacional, el cual aumentamos construyendo casas.



Otro cambio es que los trabajadores no necesitan volver al Town Center o tener alguna estructura cerca para devolver los recursos. Sólo van a talar árboles y los recursos se irán acumulando en nuestros almacenes.
Las unidades militares están básicamente divididas en infantería, caballería y artillería. La mayoría puede ser puesta en cola de a cinco a la vez, con lo que podremos formar escuadrones de cierta unidad de forma más sencilla, pero lo raro es que el tiempo que tarda en “crear” cinco unidades es el mismo que tarda en crear una sola.
Las formaciones han sido eliminadas y las unidades forman columnas automáticamente. Sin embargo, esto le quita estrategia al juego ya que no forman de manera escalonada, por decir algo, y si queremos flanquear a un enemigo, debemos hacerlo manualmente. Además, en una formación grande, toda la formación se mueve a la velocidad de la unidad más lenta, y cuando queremos ir a la carga tienen como un arranque veloz pero luego vuelven a una lentitud de tortuga. Es decir, si queremos enviar a nuestros mosqueteros a la carga, tenemos que ordenárselo separadamente de la formación.



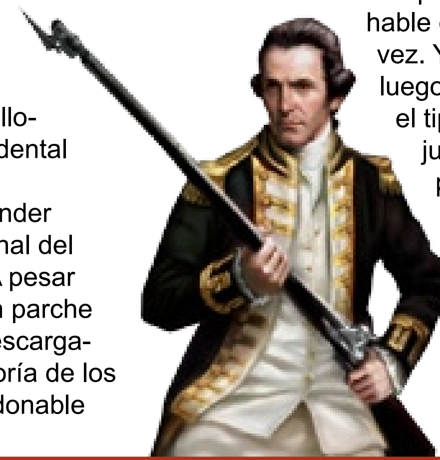
RTS sin calorías

Las misiones por las cuales la historia se va desarrollando son realmente entretenidas. Ya no hay que escoltar a alguien o algún bodrio similar. En todas las misiones tenemos que desarrollar nuestra armada y derrotar a un enemigo. De todas formas, nos encontramos con algunas variantes como los típicos modos de asalto, ya sea ofensiva como defensivamente.
En cada misión, cada vez que comenzamos una colonia tenemos un explorador, un personaje que no puede ser asesinado y que nos servirá para, obviamente, explorar el mapa. En cada mapa tendremos varios tesoros que rescatar que agregarán recursos y experiencia en nuestra Home City, luego de eliminar al guardián de turno. Además, este personaje puede construir puestos de comercio en las aldeas nativas para lograr amistad con los indígenas, comerciar recursos y reclutar soldados. Lo interesante es que si en un mapa el enemigo se hace amigo de alguna raza indígena, automáticamente ésta se convierte en nuestro enemigo.
Los escenarios son realmente variadísimos y ayudan, junto a las distintas misiones, a agregarle dinamismo a un juego que lo pide a gritos.
Además del modo campaña, poseemos el típico modo de s_irmish y la posibilidad de seleccionar un escenario y personalizarlo según lo que queramos hacer. Con respecto a estos modos, tal como prometieron, las civilizaciones a escoger son ocho: españoles, británicos, franceses, portugueses, holandeses, rusos, alemanes y otomanos.
Como es costumbre en todos los Age, podemos setear la dificultad para los escenarios y la campaña. Lo raro es que en el modo difícil, en mapas basados en guerra naval, la inteligencia artificial lo hace realmente mal. Sin embargo, en mapas de tierra, la IA realiza un excelente trabajo en su economía y normalmente logra amasar en poco tiempo una tremenda cantidad de soldados.

En aspectos más técnicos, esta nueva entrega se ve, obviamente, muchísimo mejor que en el pasado. Las batallas son excelentes, aprovechando las últimas tecnologías como Shaders 3.0, por sólo decir un ejemplo. Además, cuenta con el engine de física Havo_, lo cual logra impresionantes escenas en las batallas. Es decir, va a ser normal ver soldados volando por los aires al ritmo de nuestra artillería.
El apartado sonoro es sencillamente impecable. Los efectos de sonido son demasiado realistas y en los escenarios se distinguen los distintos sonidos de la naturaleza. Asimismo, la parte musical hace lo suyo. Las batallas están acompañadas de música épica de primera línea, lo que hace que a la media hora nos encontremos tarareándolas.
De todas formas, si nos ponemos quisquillosos, falta música incidental en las cinemáticas.
Algo que hace descender bastante el puntaje final del juego son los bugs. A pesar de haber ya salido un parche -de imprescindible descarga- solucionando la mayoría de los problemas, es imperdonable



que empresas de la trayectoria de Ensemble Studios y Microsoft Games hayan permitido que un juego tan buggeado haya visto la luz.
Entre los más notables bugs se encuentra un problema con los diálogos. Sucede que de repente un personaje deja de hablar y el juego queda “a la espera” de que a este ser se le quite la timidez y hable de una maldita vez. Y no sucede que luego de media hora el tipo habla y el juego continúa. Lo podemos dejar todo un lustro que el juego seguirá colgado ahí.



El apartado multiplayer no agrega mucho más a lo que es el juego en sí. Poseemos sólo los modos de supremacía y el ya harto conocido deathmatch. Algo a destacar es que en el modo supremacía tenemos la posibilidad de crear nuestra Home City y personalizarla al máximo. Y también, al terminar la partida, la Home City aumenta su experiencia habilitándonos nuevos avances y demás cosas, lo cual hace que tengamos siempre la misma Home City en nuestros encuentros virtuales. Cuando jugamos vía red de redes, cada partida queda registrada y se forma un ran_ing de los jugadores más grossos de la cuadra.



Parapapapapa papa (onomatopeya de trompeta)

Para terminar, Age of Empires III es un excelente juego que, si no hubiera sido liberado a las apuradas, habría sido merecedor del título “clásico infaltable en la juegoteca factoriana”. Para clarificar, es un “must” para los fanáticos de la saga y entusiastas de lo que llamo “Arcades RTS” -sería como un RTS sin calorías-. Si buscan convertirse en un maestro de la estrategia, lean El Arte de la Guerra y practiquen jugando cualquier Total War; éste no es en definitiva su juego.

+ Gráficos y efectos, a bestial banda de sonido, es entretenido.

− Buuuuuugs, Home City no fue lo que prometieron, todavía estoy esperando un mínimo de profundidad, la jugabilidad no fue cambiada.

PUNTAJE:

La última (y final) entrega de la saga Age of Empires.

86%

EXCELENTE



BLAC_ & WHITE 2

_YRIE ELEISON

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb con soporte para Hardware T&L– 256Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido

POR Maximiliano Nicoletti



Cuando un pueblo se encuentra solo, sin razones para seguir viviendo y desesperadamente necesitado de ayuda, hay una sola persona que puede ayudarlos. Y si pensaron que en este momento iba a decir "¡BATMAN!" se equivocaron de una forma increíble. No, la única persona capaz de ayudar a todo un pueblo, ya sea mediante la formación o la destrucción, no es un súper-héroe. Nuestra única salida, hermanos, es Dios. Claro que Dios en este caso soy yo, así que ¡aténganse a las consecuencias y preparense a sufrir, impíos!

¿Cuántas veces habremos soñado con ser Dioses y controlar el mundo a nuestro antojo? ¿Con tomar en nuestro poder a todas las personas vivientes y hacer con ellas lo que queramos, ya sea acabar con sus pobres y patéticas vidas o ayudarlos a tener una existencia mejor y más tranquila? ¿Es posible todo esto?
La respuesta es simple: Peter Molyneux. Ya lo debés saber, pero por si no llegaste a leer la nota que te dedicamos en el número anterior de Gaming Factor, te lo comunicamos: te adoramos. Como a un verdadero Dios. Alabado seas con grandes alabanzas.
Así es como llegó Blac_ & White 2 a nuestras pantallas. Con alabanzas, esperanzas, sueños. Y así fue que se instaló lo más rápido que se pudo en las computadoras de la redacción. Aún más rápido fue el ingreso al juego y a la pantalla de selección de criatura. Lo cual será agradecido eternamente por todos nosotros, luego de que en el primer juego tuviéramos que superar unos 40 minutos de tutoriales para poder llegar a ese punto.
Me tomé mi tiempo para elegir entre una de las cuatro criaturas. Tanto tiempo me tomé que cuando terminé de decidir entre un tigre, una vaca, un simio y un lobo, tuve que darme una ducha y una buena afeitada.
Finalmente, decidí ponerle nombre a mi lobo. Todos los buenos lobos son de La Plata. Y todos los que viven en la ciudad de La Plata saben que está plagada de diagonales.

Así, mis amigos, vio el mundo virtual por primera vez "Diagonal", mi lobo de La Plata. Así fue que Dios llegó a la Tierra.

Y dijo Dios: "Apriétese el Power," y la PC se encendió y todos nos regocijamos.

El día en que Dios llegó a la Tierra se encontró con dos pequeñines que acabaron con su paciencia. No porque fueran algún estilo de relleno molesto que no debería estar - todo lo contrario, al igual que en Blac_ & White nuestra conciencia será una de las cosas más entretenidas y útiles que tendremos para ir atravesando las diversas situaciones divinas que se nos presenten.
El problema con estos pequeñines es la cantidad de tutoriales que nos dan. Algo parecido sucedía con el primero de estos juegos. El tutorial duraba la totalidad de la primera isla. En este caso, tenemos tres islas antes de empezar el juego como de verdad deberíamos jugarlo. Se torna excesivamente aburrido y frustrante saber que vamos a estar en una ubicación solo para probar cosas y luego volver a empezar todo de cero.
De todas formas, Dios vio claro que los aprendizajes durarían poco tiempo, y mientras aprendía los movimientos básicos del mouse, a utilizar su mano y a movilizarse por el mapa, se distrajo viendo lo que la parte gráfica traía consigo. Fue así que, una vez más, vislumbró sus dominios desde una hermosa



vista panorámica, pudiendo apreciar con detalle la calidad del agua, las texturas generadas para que todo se vea magnífico y a la vez imposible de correr en una PC de baja categoría. Beltrami quedaba fuera de la partida.
A la vez, porque Dios está en todas partes y puede hacer muchas cosas simultáneamente, acercó su vista todo lo que pudo y logró ver sus campos tan de cerca que pudo jugar con los prados al pasar su mano por ellos. Así es como se nos muestra Blac_ & White 2, con gráficos amenos, claros, texturas increíbles y muchos mínimos detalles capaces de hacernos babear como nadie nos hizo babear jamás.
Por supuesto, no sólo de gráficos se hace un juego, y menos uno en el que Dios está involucrado, así que sería bueno saber un poco de



Dios y el demonio

Como siempre en los juegos de Molyneux, la mayor elección del juego se presenta en la alineación que tendremos. De una forma u otra terminaremos siendo demasiado buenos o demasiado malos. No hay ninguna forma de ser neutrales. Los cambios en los diversos juegos de Peter se presentan en diferentes formas, en el caso de Blac_ & White estaban en nuestro templo, en Fable nuestro cuerpo se transformaba de diversas formas, y en esta entrega de la saga Blac_ & White nuestros cambios se presentan en nuestra ciudad. Si somos excesivamente buenos, nuestra ciudad será de colores claros, llena de brillos y entretenimiento. En cambio, la maldad llevará a nuestra ciudad a la oscuridad, los tonos rojizos y llamas por todos lados. Y además, nuestra criatura tiene su alineación propia y esta se reflejará en su cuerpo, al igual que en la entrega anterior.

lo que nos espera para el resto de... ¡Oh! Un momento. Diagonal acaba de despertar de su siesta y es hora de atender sus necesidades.

FICHA TÉCNICA:

Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Quantic Dreams | Distribuidor: Atari | Soporte multiplayer: No posee



Y dijo la Bersuit: "O vas a misa... o vas a mi salamín." Y qué buena picada se armó en la redacción.

Maldito lobo tonto. Lo primero que hizo al levantarse fue intentar cubrir con sus desechos corporales -de considerable tamaño, al ser una criatura gigante- a un grupo de aldeanos que se encontraba mirándolo. Nada mejor que aporrearlo un rato para que aprenda la lección.
Una vez más tenemos la opción de adiestrar a nuestro bicharraco como si de una mascota normal se tratara, esta vez ayudados por muchos tipos de estadísticas en pantalla, como pequeños globos de pensamiento que aparecerán sobre su cabeza indicándonos qué será lo que hará la próxima vez el mastodonte virtual en una situación como esa.
Pero las estadísticas en pantalla no se resumen a esto, sino que además tendremos estadísticas para todo. Nuestro tótem ahora servirá para mostrarnos qué es lo que tiene nuestra aldea y qué es lo que le falta, al mismo tiempo que nos dirá cual es el edificio más necesitado al momento. Edificios que ya no construiremos a base de cubitos molestos que debíamos producir con toneladas de madera, para luego gastar otras toneladas de madera en que se hiciera una casa unos 30 minutos después. No, esta vez contaremos con dos practiquísimas herramientas: la construcción divina, mediante la cual podemos tomar un árbol y hacer que la casa se vaya construyendo a base de nuestra intervención como Dios; y una interfaz, cosa inexistente en el primer juego.
Este no es el único cambio que tenemos - ahora la expansión de nuestra influencia se logra también mediante la construcción, no solo de casas, sino de edificios de gran magnificencia que cada cierta cantidad de tiempo atraerán a inmigrantes que buscarán unirse a nosotros con todos sus beneficios terrenales.
La otra forma de expandirnos que tenemos es la guerra. La construcción de ejercitos nos dará la fuerza suficiente para atacar las aldeas vecinas y asimilarlas o exterminarlas, según sea nuestro designio divino. Nuestra criatura puede ayudar tanto en la construcción como en la destrucción, mediante un sistema de mentalidades agregado en la interfaz del juego.



Y dijo DaN: "Todos molilán," y nos cagamos de miedo.

Como siempre digo, no todo es color de rosas, ni aún en un juego con apariencia divina. La construcción se torna monótona, a pesar de lo que puede llegar a alegrarnos la idea de hacer una ciudad con sus caminos y sus luces a nuestro antojo. A veces no vale la pena gastar recursos en armar grandes ciudades si con dos o tres edificios que lleguen a atraer gente como un templo o una taberna podemos lograr que varios ciudadanos migren fácilmente. De la misma forma trabajan los ejércitos. La variedad es nula, sólo tenemos soldados a espada, arqueros y catapultas.
Claro que podemos tener diferentes formas de usar a cada uno, como subir a los arqueros a las murallas de la ciudad o mantener zonas con nuestros espadachines, pero al final nuestra victoria se reduce no a quién tiene mejores cosas, ni más variedad de soldados (porque no existe), sino a quién tiene más tipos de un lado u otro.
De la misma forma, el juego parece estar lleno de bugs por alguna razón. Fíjense que a la primera semana de haber sido lanzado, un parche de casi 130 megas salió atrás para arreglar una gran cantidad de errores.
Estas cosas, entre otras, hacen que la continuación del súper-clásico de Molyneux, Blac_ & White, no pueda llegarle ni a los talones a lo que fue su predecesor.



Y dijo Squall: "Hablen ustedes; no quiero escribir más, carajo."

Y llegamos al final del camino de Dios, mis amigos, y esta vez no seré yo quien evalúe los resultados de una larga cantidad de horas de sacrificios juegueriles, sino mis compañeros apóstoles de la alegría. Les cedo la palabra.

El hermano Diego Beltrami nos dijo:
Con Blac_ & White Molineux hizo algo que nadie creía posible, o por lo menos a nadie más que a él se le había ocurrido: creó un "simulador de dioses". Ahora con la secuela del famoso titulo, Peter y su equipo de Lionhead Studios intentó solucionar varios de los pequeños defectos del juego original y agregar varias cosas nuevas. En algunas cosas lo logró, en otras la embarró. Aún así Blac_ & White 2 es un titulo fantástico; sí, con sus defectos, pero igualmente digno de ser adorado.

Nuestro compañero apóstol, que no figura en ningun lado, pero lo queremos igual, Martín "TinchoPF" Petersen Frers, nos comunicó:
Por dónde empezar... Ya sé, empecemos directamente por elegir una criatura. Sabia decisión ¿no les parece? Para qué perder tiempo disfrutando de la vista si podemos entrar en acción al primer instante. Lo mismo para construir: armar cajitas puede ser creativo pero engorroso, demasiado complicado para las mentes débiles, la originalidad no sirve ¡usemos ideas de otros! Los juegos difíciles no venden, y menos los largos y difíciles. Que se pudran los fanáticos, hagamos un juego corto, fácil y lindo que se va a vender... Maldita gravedad.



Un clásico de Peter Molyneux

¿Cómo? ¿Estás leyendo esto pero nunca jugaste Blac_ & White? Considérate a partir de este momento un perseguido político por la redacción de Gaming Factor. Pero antes de morir, merecés saber que Blac_ & White fue el primer juego de esta saga, en el que tomabas el control de una criatura mascota que podías llegar a moldear de la forma que quisieras. De la misma forma, el juego no tenía ningún tipo de interfase gráfica, es decir, todo lo que podías hacer estaba dentro del propio escenario. Cosas como construir, crear milagros, atar a la criatura, todo se encontraba de alguna forma u otra en el escenario de juego.

Muy profundo de su parte. Y así llegamos a la opinión de nuestro guía espiritual, y un genio en esto de los juegos, el señor Durgan A. Nallar:
Lo primero que pensé fue "¡otra vez más de lo mismo!". Todavía me acordaba muy bien del primer B&W. Lo mejor, pensaba, es el diablito gordo (¡"They deserve to die!"). Pero en definitiva, me equivoqué y sí es un mejor juego, aunque ya no sea novedoso, que además luce una tecnología impresionante. Más lo van a disfrutar quienes no jugaron a su antecesor. Los dioses veteranos se van a regocijar con una mascota más útil y simpática, aunque tengan que extrañar la libertad de acción del original.

+ Gráficos de novela. La criatura. ¡Guerra!

− Un juego bugueadisimo. Muy estructurado. Linealidad.

PUNTAJE:
Lo nuevo de la saga Blac_ & White y una nueva forma de ser un Dios sobre esta Tierra.
82%
EXCELENTE



DRAGONSHARD

_ILLING THE DRAGON

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 1Gb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias

Luego de la salida del memorable Warcraft III, prácticamente ninguna empresa se atrevió a combinar dos géneros tan distintos como la estrategia en tiempo real y el rol en un mismo juego. Pero la gente de Liquid Enterteinment, que nunca nos defrauda, ha asumido el desafío de mezclar estos dos tipos de juego en su nuevo juego: Dragonshard. Incluso subió la apuesta, agregando una cantidad mucho mayor de elementos roleros que en el juego de Blizzard y utilizando la famosísima licencia Dungeons and Dragons para ambientar el mundo. Sin lugar a dudas es un proyecto ambicioso, pero que afortunadamente no nos desilusionó para nada. Algunos dirán que haber salido casi en simultáneo con un titán como Age of Empires III puede opacar a este producto. Nada más lejos de la realidad. Dragonshard es un título único, de esos que no suelen salir seguido. Aunque tiene algunos



desperfectos que le impiden entrar en la categoría de clásico, estos no desmerecen en lo más mínimo todas las virtudes de este juego. Y si no me creen, descúbranlo en el fascinante mundo de Eberron.

Enamorando al jugador desde el primer instante



Ni bien iniciamos el juego, nos da la bienvenida una presentación impactante, capaz de dejar con la boca a cualquiera. En ella vemos escenas de una impresionante batalla épica que nos da deja entrever como será el juego en sí.
Luego de esta excelente primera impresión, nos metemos de lleno en el modo historia de Dragonshard. Aquí podemos observar un problema: solo hay dos campañas para elegir. Si bien son bastante largas las dos, hubiese sido bueno que se incluya una tercera. La primera representa la historia de "The Order of the Flame", una alianza entre distintas razas -enanos y humanos, entre otros- con el fin de destruir a todo tipo de mal que aqueje a la tierra de Eberron. Por su parte, en la segunda campaña nos pondremos en el lugar de los "Lizardfol_". Estos son reptiles descendientes de los antiguos dragones. Existe una tercera raza, los "Umbraguen", descendientes de los elfos Xen'dri_, quienes, en un momento de crisis, debieron huir a las profundidades más oscuras del universo. Desgraciadamente, a esta raza solo la podremos controlar en el modo s_irmish o en multiplayer y es raro que no haya sido incluida una campaña de ellos en el juego. Esto deja las puertas abiertas para se incluya en una futura expansión.
Las tres razas luchan básicamente por el dominio de una pieza llamada "Heart of Siberys" que es solo una parte de un artefacto capaz otorgarle un poder casi ilimitado al que lo posea. Una historia épica tradicional que gustará tanto a los fanáticos del género como a los jugadores casuales.

Qué hermosas son esas asquerosas criaturas

Gráficamente, Dragonshard es muy bueno. Tanto los personajes como el mundo que los rodea están excelentemente logrados. Los extensos bosques repletos de árboles, las pequeñas lagunas y las cuevas tenebrosas generan una ambientación sublime. Las unidades están muy bien logradas, en especial los héroes que poseen una inmensa cantidad de detalles. A su vez, las construcciones también se ven bien, pero quizá un tanto pequeñas en relación al tamaño de los personajes. Pero todos los aplausos se los lleva el diseño de los enemigos más grandes y fuertes. No sólo hay una variedad inmensa de monstruos que combatir, sino que son enormes y no se parecen en nada entre sí. Lucharemos contra personajes que van desde los clásicos gigantes, hasta otros bizarros como uno muy similar a la parca o criaturas mitad hombre y mitad escorpión. A todos ellos podremos hacerles zoom para observarlos con más detalles y siguen teniendo una calidad alucinante. Además, los efectos que podemos ver en pantalla tales como las explosiones o hechizos también son muy bellos. Todo este despliegue gráfico requiere de una buena computadora para que funcione óptimamente, aunque también funciona decentemente en máquinas de mediana calidad, siempre y cuando se le desactiven unos cuantos efectos.
El apartado sonoro es tan bueno como el gráfico. Las voces de los personajes, al menos en la versión en inglés, están correctamente elegidas. Los efectos sonoros tales como el choque entre espadas, los alaridos de dolor de las criaturas al morir o de los conjuros tienen una enorme calidad. Y la música instrumental que acompaña el juego ambienta perfectamente la acción. Asimismo, ésta va a variar de acuerdo a las circunstancias en que nos encontremos. No será la misma luego de una gran victoria que cuando encontramos un enemigo en una oscura caverna.





Lo bueno, si es breve, pierde algo de valor

La mayoría de los problemas de Dragonshard se encuentran en el modo historia. Como dije anteriormente, solo hay dos campañas para jugar, una de "The Order fo the Flame" y una de los "Lizardfol_". Estas constan de siete niveles cada una pero que duran realmente muy poco. El juego puede terminarse tranquilamente en poco más de doce horas y sin despeinarnos.
Al comienzo de cada nivel podemos elegir uno entre cuatro héroes. Cada uno tiene habilidades especiales como el "Hammer of Justice" de la paladín Lady Marryn que noquea a varios enemigos, o el poder de congelar enemigos del mago Amathor, ambos pertenecientes a "The Order of the Flame".
A medida que avanzan los combates, estos héroes irán aumentando su nivel y podremos aumentar sus habilidades. Lamentablemente, no podremos llevar ítems en un inventario similar al de juegos como Diablo o Dungeon Siege.
Durante las campañas hay pocas misiones principales por nivel, ya que deberemos encontrar y realizar distintas quests -objetivos o misiones-, mediante charlas con otros personajes. No todas las quest son obligatorias, pero cuantas más realicemos, más experiencia iremos ganando.
Un detalle interesante de este juego es que si nuestro héroe muere, podemos continuar el nivel con las otras unidades. En este caso, el protagonista volverá en el próximo nivel o cuando la continuidad de la historia lo requiera.
La acción sucede en dos lugares simultáneamente, en la superficie y en el mundo subterráneo. En la superficie es donde se notan más los elementos típicos de un RTS. Aquí podremos construir distintos edificios, crear unidades y disputar las batallas más numerosas entre las distintas facciones. Estas últimas no involucran a tantas unidades como otros juegos del género, pero son realmente divertidas. El excelente engine de Dragonshard se banca muy bien grandes batallas sin perder fluidez ni calidad.
Para poder construir necesitaremos

FICHA TÉCNICA:

Género: RTS + RPG	Desarrollador: Liquid Enterteinment	Distribuidor: Atari	Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 8 jugadores

utilizar dos recursos, el oro y los dragonshards. El oro puede extraerse de las minas como en cualquier juego de estrategia, pero la recolección es un poco lenta. Por eso, la mayor cantidad de este recurso la encontraremos en las cavernas bajo tierra, tanto en cofres como luego de eliminar a los enemigos. El segundo recurso, los dragonshards, son cristales que caen frecuentemente del cielo.
La construcción no se puede realizar en cualquier lugar, sino que cada ciudad tiene un espacio determinado para realizar las edificaciones. Entonces deberemos elegir muy bien cuàles construir porque no podremos hacerlas todas. Además, acorde a lo que construyamos, nuestras unidades tendrán nuevas habilidades y hasta aumentarán de nivel.
Por otro lado, cuando bajamos a las profundidades, aparecen todos los elementos roleros. Es aquí cuando deberemos explorar los oscuros calabozos repletos de tenebrosas criaturas. Es aquí donde encontramos la mayor cantidad de quests a realizar y donde combatiremos a los enemigos más poderosos. Nuestras unidades, cuando adquieren determinado nivel, pueden convertirse en capitanes. Al suceder esto, pueden reclutar un determinado número de unidades en el inframundo. Al volver a la superficie, los capitanes vuelven a ser soldados de nuestro ejército. Esto hace vital que aumentemos el nivel de nuestras unidades para tener un ejército numeroso.



Nada mejor que combatir las fuerzas del mal en grupo

Los otros modos de juego de Dragonshard son Multiplayer y S_irmish. En estos dos podremos jugar con las tres razas, ya que se pueden manejar también los "Umbraguen". Aquí es donde el juego aumenta mucho su rejugabilidad.
En el modo S_irmish, combatiremos contra la otra facción controlada por la gran IA con la que cuenta el juego. Para ganar una partida, será fundamental subir el nivel de nuestros héroes y unidades en las cavernas para poder enfrentarnos de la mejor forma en el combate.
En multiplayer, la experiencia es divertidísima; como jugar un RTS y un RPG simultáneamente. Tendremos un enorme número de construcciones para elegir y de unidades para crear, por lo que nos ofrece una gran variedad en este sentido. Ninguna batalla será igual a la anterior por más que queramos. Y cuando jugamos en coopertativo, la diversión aumenta terriblemente al poder ir con un amigo matando criaturas en el mundo subterráneo como si se tratara de un juego como Dungeon Siege -obviamente sin descuidar lo que sucede en la superficie-.
Vale destacar que en este juego se utilizó más la estética de Dungeon and Dragons que las reglas en sí. Por lo que no esperen tanta complejidad como en otros RPGs sino más elementos tradicionales de rol y estrategia en tiempo real combinados.
En pocas palabras, Dragonshard es un juego único y muy entretenido, tanto para los fanáticos de los juegos de rol como para los fanáticos de los estratégicos en tiempo real. Tal vez la corta duración de su campaña le quita un poco de valor al modo single player, pero no empaña la excelente labor que realizó la gente de Liquid Enterteinment. Esperemos que pronto salga una expansión y así poder continuar nuestras aventuras en este maravilloso universo.



+ Técnicamente impecable, lo bien que se combinaron dos géneros tan distintos, el diseño de personajes y el multiplayer.

− Campaña muy corta y fácil que te deja con ganas de más., a algunos les molestará que no se hayan utilizado las reglas de D&D de forma más compleja.

PUNTAJE:
Una excelente combinación de RTS y RPG ambientado en el diverso de D&D.
84%
EXCELENTE

RAG DOLL _UNG FU

NO HAY BOXSHOT DISPONIBLE

_ARATE _ID, LA LEYENDA CONTINÚA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video GeForce 2 o compatibles - 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5 Ghz - Placa de Video compatible con Direct X 9.0 - 512Mb de RAM

POR Diego Beltrami

Enhorabuena émulos de Bruce Lee y Jac_ie Chan, hoy es su día de suerte; el juego para ustedes se encuentra en la calle y se llama Rag Doll _ung Fu. Si lo que ustedes querían era un juego absolutamente bizarro y entretenido donde pudieran controlar a un muñeco como si fuera una marioneta en locas peleas de _ung Fu, éste es su día de suerte, así que ajústense los cinturones de colores, que si no se les van a caer los pantalones por lo loco de lo que están por ver.



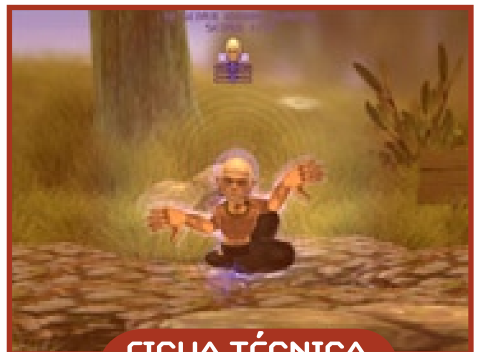
La mano de Dios

Mouse-Do

Este juego fue creado por uno de los miembros de Lionhead Studios, el grupo de desarrollo de Peter Molineux, creador de maravillas como Fable o Blac_ & White. Surgió en realidad por una película de artes marciales de -hasta podríamos decir- presupuesto nulo que estaba haciendo con unos amigos y que veremos entre nivel y nivel.
No hay mejor forma de describir el juego que como lo hizo su creador. Es como manejar una marioneta, solo que sin hilos. Tendremos un personaje al cual podremos ir sosteniendo las diferentes partes del cuerpo y moviéndolas con el cursor. Es así que para caminar podemos seleccionar un pie y ponerlo delante del otro y así sucesivamente. Es un poco complicado de controlar en un principio, pero al rato ya se maneja decentemente, aunque lleva un tiempo controlarlo a la perfección.
En el juego nos enfrentaremos a ninjas, abejas y toda clase de enemigos, a los cuales podremos enfrentarnos a las piñas o usando armas, sin olvidarnos obviamente de bloquear sus ataques.
Hay cosas muy bizarras en el juego, como unos hongos que al comer los suficientes podremos volar, por llamarlo de una forma (¿apología a las drogas? Noooooo). Podemos usar poderes como lanzar rayos o ítems igual de delirantes.
Tiene varios modos multiplayer que son igual de locos que el juego.
Los niveles son variados, tanto los single player como los multiplayer y jugar con amigos en la net es algo para partirse de la risa tan solo por las situaciones que surgen. Incluso hay un modo llamado "shaolin soccer" que es justamente un partido de fútbol en donde todo vale. Extremadamente divertido.
El juego tiene una conectividad casi perfecta y no hay nada de lag, claro que tampoco es un juego muy pesado, pero aún así es muy divertido poder jugar de a montones de gente sin que la conexión sufra.

El aspecto técnico es maravilloso. Los controles son fluidos -una vez que uno se acostumbra-. Los gráficos, incluso siendo 2D, son muy buenos y le genera una estética propia al juego muy particular y agradable con unos muy lindos efectos de iluminación. Los efectos de sonido no son la gran cosa pero acompañan correctamente, así como la música temática.

En fin, si les gustan los juegos originales y novedosos, éste producto es para ustedes. No es para quien no le gusta salir de los estándares típicos de todo juego. Así que ya saben, si tienen el valor suficiente para salirse de lo convencional, Rag Doll _ung Fu es un juego que no pueden dejar pasar.



FICHA TÉCNICA:
Género: Arcade / Acción   Desarrollador: Mar_ Healey   Distribuidor: Valve software
+ Lo original, los gráficos, el multiplayer
− Carece de profundidad, cuesta acostumbrarse en un principio.

PUNTAJE:
Un original y poco convencional juego de artes marciales
73%
MUY BUNEO



EVIL DEAD REGENERATION

SING FOR THE _ING BABY

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido

POR Walter Chacón

Hora: 8 a.m. Lugar: dentro de un colectivo de la línea 114, acompañado por unos 40 desconocidos –sin espacio, eh-. En otra de mis aventuras por llegar vivo y temprano a la UTN, pienso cómo sería mejor escribir esta nota. ¿Dando humor irónico y con actitud de rey del mundo? ¿O simplemente sin estilo y que quede como una más del montón? Obviamente descarté esta última opción, pues es el primer juego que analizo y llega a la categoría de "Bueno" –si, lo festejo como si fuera un milagro-, aunque está lejos de ser excelente. Si, ya sé que me van a decir que la expansión del Coaster Tycoon se llevó un 79% pero ese juego no lo elegí yo sino que me lo encajaron "de castigo", así que no cuenta. Jajaja, ilusos. Recuerdo que fue plater porque difame a T_, pero no me acuerdo de qué le dije. En fin, tal vez deba ponerme a insultar a todo el staff y quizás me den juegos decentes… Marcos Victorio es un ejemplo, la mayoría de las veces superan el 60% -o_, le tocan basuras a veces, pero nada como Tom Yun Goong-, y les aseguro que le gusta armar el bardo. Porque al igual que Ash, Juan Marcos es un pirata.

¿Es Du_e Nu_em? ¿Es Serious Sam? No, es Ash, the _ing

Quien haya visto Evil Dead 3: El ejército de las tinieblas sabe de lo que hablo. Este piratesco personaje personificado por Bruce Campbell era capaz de golpear al rey Arturo y destruir todo un ejército de muertitos con solo su Remington y una motosierra que utiliza con su brazo derecho, al que le falta una mano. Hubo dos intentos MUY fallidos de llevar la saga a los videojuegos. Pero esta versión es bastante safable.


When you get to hell, tell 'em Ash sent you

Evil Dead Regeneration empieza en la cabaña de la segunda película, pero continúa de una forma bastante extraña: en ves de seguir con los hechos "normales" que derivan a la tercera, somos enviados a una clínica para enfermitos mentales porque nadie se cree que todos nuestros amigos fueron poseídos por un libro tan horrible como el Necronomicon y por eso tuvimos que cortarlos en mil pedazos con nuestra motosierra. Arr ¿por qué un pirata tiene que explicar el por qué de matar a sus amigos?
En fin, salvando ese bache –muy grande- de la historia, al director del hospital, que tiene en su poder el libro en cuestión, se le ocurre la brillante idea de despertar el ejército de muertitos y conseguir el poder suficiente para conquistar el mundo. Por suerte, la abogada de Ash se roba el diario del profesor _nowby –el investigador que encontró el Necronomicon- que es fundamental para liberar todo el poder del libro. Así que luego de escapar del asilo, el espíritu de _nowby nos dice que para salvar al mundo tendremos que cerrar los diversos portales conectados con otra dimensión, a la que llamaremos infierno aunque nunca lo especifiquen. Como **_nowby** dice que no podemos hacerlo solos –Arr, se nota que nunca conoció un pirata- nos presentará a Sam, un muertito bueno pero muy rompe bolas. Aww… ¿No es adorable? NO.


Arrr, el pirata y el marinero

Se ha formado una parejaaaaa

La premisa del juego era justo la que esperaba: manejar a Ash, romper todo y escuchar su humor tan sarcástico que me haría partir de la risa. Pero lo que nunca imaginé es que estaría acompañado. Esto por un lado es bueno, ya que aparte de la profunda jugabilidad que ofrece –puf-, se crean situaciones delirantes en donde los dos personajes se ponen a conversar. Éstas son básicamente así: Sam dice 800 palabras y Ash contesta cosas como "Arr ¿puedes actuar como un cadáver normal y **cerrar** la maldita boca por un minuto?". Bleh, acabo de recordar qué molesto es Sam. Por suerte los programadores tuvieron la brillante idea de darnos la opción de poder patearlo a donde queramos, ya sea contra a lugares chicos donde puede cruzar y así abrirnos caminos o algún ventilador. Lo bueno es que siempre revive al lado nuestro, así que podemos seguir torturándolo hasta que nos cansemos. Cuando el único camino posible es un túnel demasiado pequeño, es porque tendremos que usar un poder para tomar el control de Sam para pasar y buscar la forma de abrirle camino a Ash. La parte hermosa es que luego de abrirle el paso, es común que de una manera u otra termine muriendo en forma graciosa.
Volviendo al tema de salvar el mundo… Cada portal esta protegido por un bicho gigante, el cual debemos dormir para que nos deje pasar. Para hacer esto, tenemos que destruir unos huevos para que Sam absorba el espíritu que libera (¿?) y dárselo de comer al guardián, pateando al "plater muertito" hacia su boca. Si bien es entretenido al principio, al igual que otras situaciones hacia el final se van repitiendo mucho.
Volvamos al pirata. Cuando Ash recupera sus viejas pertenencias,



rompe todo de manera terrible. Con su linda motosierra y un rifle de munición ilimitada –si, como en las películas- puede destrozar enemigos con combos mortales o con "fatalitys" cuando largan un humo verde. También nos encontraremos otras armas, cada uno con un uso específico. Incluso tendrá luego la típica "furia" para hacer más daño.

Aspectos consoleros (a._.a. lo horrible del juego)

Los combates son tan simples como mantener la tecla de auto apuntar y hacer muchos clics. Eso no es del todo malo, excepto cuando somos rodeados por toda clase de enemigos, ya que el auto apuntar nos elige al enemigo más cercano, en vez del que tenemos en frente nuestro, sin mencionar que a veces cambia sin haber soltado el botón –el mayor problema del juego-. Comúnmente la cámara está en tercera persona, pero hay momentos en que se posiciona específicamente en un lugar y no nos deja ver lo que tenemos enfrente, aunque no sucede mucho. Algo positivo es que en algunas cinemáticas hay trucos de camara de la película, como el giro de 360º en una habitación, empezando y terminando en la cara de Ash.
En la parte de los gráficos, Ash está representado de manera grandiosa, al igual que los demás personajes / enemigos. Si bien las texturas y los escenarios no son para nada grosos, están en un nivel "aceptable". Lo único que apesta del juego y no es directamente por ser conversión de consola, es el sonido: hay momentos en que estamos disparando y al usar la sierra el volumen nos rompe los tímpanos.

En fin, quien no conozca las películas dirá "este juego pinta a ser una porquería", pero el fanático se dará cuenta de las similitudes y les caerá muy bien. Así que solo moléstense en conseguirlo si son muy fanáticos y buscan un pirata, sin importar la perfección. Arr.



FICHA TÉCNICA:

Género: Acción	Desarrollador: Beenox / Cran_y Pants Games	Distribuidor: THQ	Soporte multiplayer: No posee

+ Arr, Bruce Campbell (Ash) y sus comentarios, Ted Raimi actúa de manera excelente la voz de Sam, las formas de matar a Sam, se conserva el humor y trucos de cámara de las películas

– Algunos escenarios no son muy buenos, el sonido de la sierra, el auto apuntar hace lo que quiere, se vuelve retetitivo en el final

PUNTAJE:
El mejor juego de Evil Dead hasta el momento... Que no es decir mucho
68%
BUENO



MEGA MAN X8

¡UNA CONVERSIÓN BIEN HECHA! LÁSTIMA QUE EL ORIGINAL APESTABA...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 128Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 256Mb de RAM

POR Juan Marcos Victorio

Cada vez que me toca revisar una conversión de consola, enfrento los mismos miedos: problemas de cámara, controles apestosos, gráficos lavados y dificultades en la jugabilidad. Increíblemente, este no es el caso de Mega Man X8: la conversión está perfectamente realizada, el port se siente y juega casi como en consola sin notarse el cambio de plataforma. ¿Cuál es el motivo entonces del bajo puntaje? Lamentablemente dos grandísimos inconvenientes: su dificultad, y la frustración que ésta y otras características del game provocan.



Robots, animé, y choreo a Star Wars...

Dificilísimo y frustrante, las dos palabras que quedarán grabadas en mi mente y resurgirán cada vez que vea algo relacionado con Mega Man en el futuro. Pero dejemos lo malo para el final y démosle una oportunidad al juego hablando de sus virtudes.
Mega Man X8 es un arcade de plataformas al viejo estilo; esto es, se ve de costadete, corremos como locos hacia delante porque sí, y al llegar al final del nivel aparece el "gordo" (así le decíamos con mis amigos hace 10 años a los bosses). Cada vez que detruyamos un boss, obtendremos armas nuevas para nuestros amiguitos. Tenemos tres mega manes diferentes de entre los cuales se eligen dos al comenzar cada nivel. Uno dispara en todas direcciones, otro tiene un sable láser (posta, y no es el único afano a Star Wars, miren el recuadro que acompaña la nota), y el último es el conocido X, que dispara sólo hacia delante, pero que podrá ir adquiriendo piezas de una armadura que le da poderes especiales. Los jefes por otra parte tienen una onda muy loca, recontra animera, que sólo va a agradarte si no te da vómitos este tipo de dibujos ponjas. Por dar un par de ejemplos, el primer boss se llama Optic-Flower, y es un robot con cabeza de... **¡flor!**. Otros "gordos" tienen cabeza de oso panda, forma de medusa, de gallo, de mantis y demases locuras niponas en forma robótica.
Los gráficos y efectos del juego son agradables, aunque podrían ser mejores, pero están más que bien. Toda la parte visual está hecha en 3D, pero sin perder la vista de costado, con lo cual durante la mayor parte de su desarrollo sólo nos moveremos en dos dimensiones, sin complicaciones innecesarias.
Los enemigos, al morir, sueltan unos metales que luego podremos canjear por mejoras y objetos usables, y servirán para incrementar la performance de nuestros personajes.
El control del juego es excelente, a pesar de ser una conversión, y si disponemos de un game pad ni nos daremos cuenta de que estamos jugando con la PC.
Visto todo esto, podríamos pensar que estamos ante un típico y divertido arcade a la vieja escuela... Sin embargo, no nos encontramos ni siquiera cerca de la verdad...



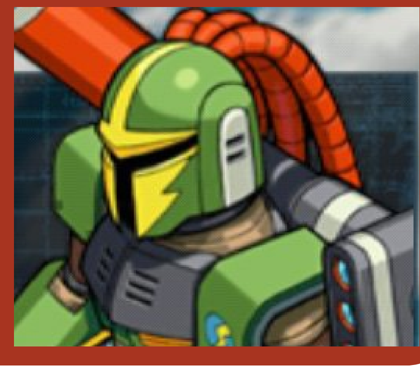
No todo lo que brilla es metal robótico (al menos no del bueno)

Mega Man X8 es entretenido... Los primeros quince minutos. Toda la parafernalia que se desata en la pantalla nos atrapa, pero sólo por ese mísero lapso de tiempo.

Un "homenaje" a Boba Fett y Star Wars







Al pasar los primeros niveles nos encontraremos con aburrimiento garantizado, y lo que es peor y mencionábamos al comienzo: FRUSTRACIÓN.
El juego es difícil, pero no solamente es complicado, sino que parece haber sido diseñado para molestarnos. Son incontables las veces que tuve que reiniciar un nivel por completo por haber elegido mal a los mega man. ¿Por qué tengo que adivinar lo que el diseñador del nivel pensó al hacerlo? ¿Por qué tengo que jugar un nivel repetidas veces para poder darme cuenta de dónde saltar, dónde caer y con quién me conviene jugarlo? El game se basa demasiado en el maldito sistema de prueba/error y terminaremos destrozando a los golpes el teclado de la bronca acumulada. Y si es un teclado inalámbrico, como el que poseo, la bronca se retroalimentará, al verlo hecho pedazos...

¡Ja! Hablando de teclados inalámbricos, lean después mi nota de FIFA. Parece que este maldito mes no pego una.
Volviendo a Mega Man -luego de mi pequeña dispersión-, nos encontraremos con secuencias de saltos, partes complejas y repetitivas, aburridas e innecesariamente difíciles, vez tras vez tras vez tras vez... Hasta el infinito y más allá.



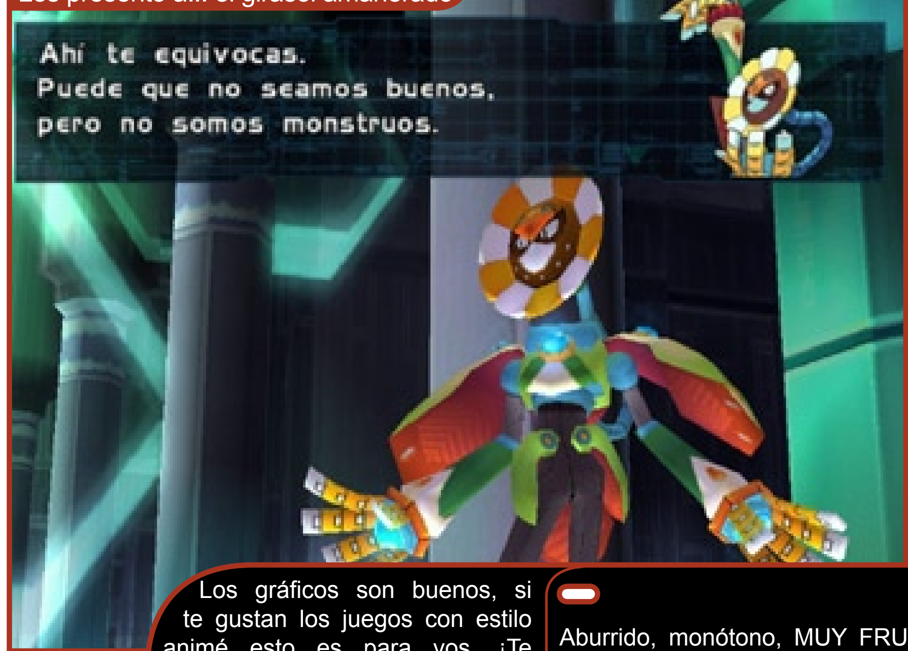
Algunos bosses tienen diseños interesantes

Incluso hay un par de niveles que están muy mal diseñados, como una persecución volando por los aires de una ciudad, que es más embolante que los comentarios de Roberto Giordano en un desfile de modas.
Para peor, los bosses son bastante estúpidos y una vez encontrado su punto débil o su comportamiento, es muy fácil sacárnoslos de encima, pues carecen totalmente de lo que se llama inteligencia.

Vos sos un Mega Man si te animás a este juego...

Si estuviste criogenizado los últimos 10 años, probablemente al tener en tus manos Mega Man X8 te vuelvas loco con sus gráficos y porque la jugabilidad no difiere demasiado de los juegos de esa época. En cambio si viviste como yo los múltiples vaivenes de la industria del fichín, ni de casualidad pierdas tu tiempo con esto. Incluso soy capaz de afirmar que jugar los viejos Mega Man de monitores monocromáticos y computadoras XT puede llegar a darte más placer que esta bazofia.
Así que ya saben: si se animan a probarlo, después no me echen la culpa, ni a mí, ni a Gaming Factor. Nos lavamos las manos como Pilatos, y que sea lo que Dios quiera -y tampoco le reclamen a Dios, que bastante tienen por hacer con tantos buenos juegos saliendo por estas fechas, como para ponerse a jugar a esta porquería-.

Les presento a... el girasol amanerado



+ Los gráficos son buenos, si te gustan los juegos con estilo animé esto es para vos, ¡Te divertís los primeros quince minutos!

– Aburrido, monótono, MUY FRUSTRANTE, jugar a prueba y error no es mi idea de diversión.

PUNTAJE: Un arcade de plataformas como los de diez años atrás.

60% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
Arcade /Plataformas	Capcom	Capcom	No posee



ULTIMATE: SPIDERMAN

SPIDER MAN IS BAC_

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Jonathan Siciliano

Ultimate Spiderman localiza su punto de epicentro en el último bastión de los comics del arácnido, conocido como Ultimate. En él se nos presenta un Peter Par_er un tanto más distinto al loo_ que estamos acostumbrados a ver en los viejos comics y en las películas. Esto también rige para sus amigos y su infaltable amada, Mary Jane, que ahora ya parece conocer desde un principio los poderes de nuestra araña preferida. La ciudad continúa siendo Manhattan, y el mal, moneda corriente. Por este motivo el juego nos ofrece la posibilidad de sentirnos un Spidey más, recorriendo y vigilando la ciudad de todo caos que la aceche. Así se presentan objetivos secundarios, referidos básicamente a rescatar algún civil o a combatir y apresar a las pequeñas bandas de malhechores.





Como se imaginarán, el plato fuerte reside en el modo historia del juego, que se presenta en forma de misiones primarias, que deberemos cumplir obligatoriamente para avanzar en el hilo argumental. Afortunadamente, para no abusar de la linealidad de la misma, en forma de intersecciones nos enfrentaremos a enemigos y jefes extraídos de forma externa, o incluso de hasta otros comics de la firma Marvel. Y es que así de bizarro como suena, en ciertos momentos según a quién estemos controlando, ya sea Spidey o bien a Venom, nos mediremos con personajes tales como Johnny (de los 4 Fantásticos) o incluso frente a Wolverine, de X-Men. En cuanto a la historia, no difiere demasiado de la ya conocida por todos, relatando como siempre la transformación arácnida que padece Par_er y las consecuencias de los estudios malévolos realizados por la empresa Oscorp. Tal vez el punto fuerte se encuentre en el amplio repertorio de personajes que se asomaron en el título, destacándose, por sobre todos, el antes nombrado Venom. Esta antítesis de Spider-Man, cuya fuerza bruta es su mejor aliada, realmente le da un giro de 180° al argumento, relatándonos dos caras de la moneda que acaban conformando un mismo denominador. Por un lado, contamos con la agilidad del Hombre-Araña que le permite colgarse sobre cualquier estructura que lo desee, recorriendo la ciudad sobre la palma de su mano. Y por el otro, a una bestia de proporciones bíblicas, cuyo gran poder se localiza en la fuerza, que le permite dar unos saltos increíbles al mejor estilo Hul_.

PPA, ¿Piñas, patadas y... agarre?

A la hora de enfrentar a los malosos, con tres simples botones podremos darles las lecciones de sus vidas. Estos simbolizan las patadas y trompadas básicas, que permitirán fácilmente deshacernos de los primeros enemigos que avistaremos en el título. Pero también se cuenta con la tecla de agarre y evasión, que permite sostener con un brazo a los malhechores para luego tirarlos o infringirles algún combo. Al mismo tiempo, es útil para sobrevivir a situaciones críticas con movimientos imposibles para el más mortal de los mortales, siempre que en la cabeza de Spidey se aparezca una señal, claro está. Y hablando de los combos, su confección es sencilla y su listado se va ampliando a medida que vayamos aprendiendo y destrabando movimientos nuevos. Con respecto a la telaraña, poseemos dos botones para deslizarnos por la ciudad. Con uno es posible colgarse con una considerable altura, y con el otro de manera más consistida. En un comienzo es un tanto complicado acostumbrarse a utilizar estos botones y, al mismo tiempo, controlar al personaje, pero no es una tarea para nada imposible.
En cuanto a la inteligencia artificial, el juego hace notar un trabajo más que aceptable, con enemigos que se desenvuelven en función de la situación. Durante las misiones secundarias realmente no ofrecen un gran desafío para el jugador habitual, pero sí lo hacen los jefes finalistas, que en algunos casos hasta pueden marcar severos retos. Lamentablemente, Ultimate Spiderman no presenta la vacuna contra un mal muy común por estos días, que es la cámara. En general, es común ver que en algunos momentos la misma se ubique en posiciones molestas, pero esto se nota aún más en determinados momentos de frenetismo total. Básicamente porque el juego, en numerosas escenas, requiere de un alto nivel de rapidez para moverse que, por razones obvias, puede acabar atrayendo problemas en la ubicación de la cámara.



¿Y por casa cómo andamos?

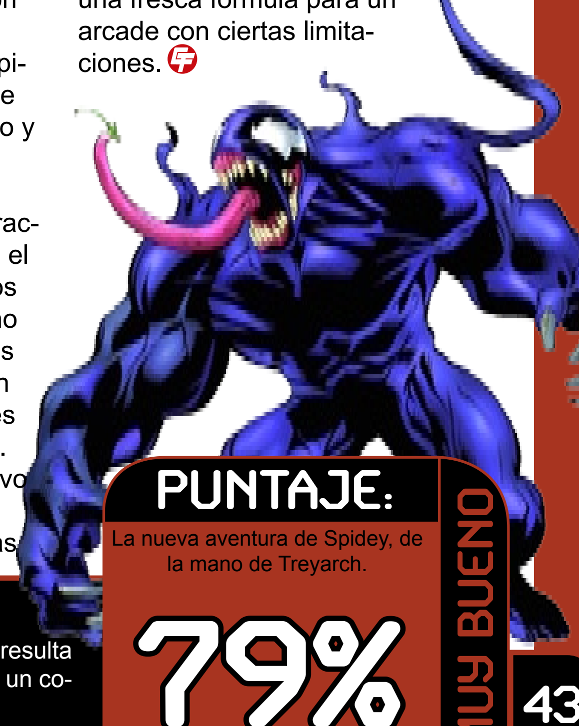
Si hay un apartado en el cual el juego se debe llevar todos los aplausos, ese es el técnico. Sin duda, estamos frente a la mejor recreación de un comic en forma de videojuego. Y es que para concretar esta ardua tarea, la gente de Treyarch hizo uso de un sistema de gráficos llamado Cel-Shading, que en esta ocasión dio unos resultados excelentes. Desde el traje de Spider-Man hasta la más pequeña de las casas de Manhattan, todo se encuentra cubierto por esta compleja técnica de rendereado, que no hace más que mostrarnos un entorno al mejor estilo "dibujo". Y esto, visto en Ultimate Spiderman, supera las expectativas de cualquiera. Incluso las cutscenes cuentan con una calidad excelente, que en forma de viñetas intentan dejar la impresión de que estamos dentro de un comic. Lo que tal vez defraude a más de uno sea la caracterización que sufrieron en general los personajes. El caso más concreto es el de Spidey, que literalmente se deja ver un tanto enano y cabezón.
Respecto al audio, la música es bastante atractiva y se alterna según el momento en el cual nos encontremos. Y para no desentonar, los sonidos realmente se escuchan muy bien y son acordes a lo que corresponden. Tal vez el punto negativo entre todo el apartado sonoro se ubique en las voces, que lamentablemente no fueron interpretadas en ningún caso por las originales que nos acostumbramos a escuchar en las películas y en los anteriores videojuegos.





Como todo tiene un final, esta nota también lo tiene

Resumiendo, pese a lo reiterativas que pueden resultar las misiones en general, al final del día nos encontramos con un juego que ofreció una propuesta más que atractiva. Los movimientos y el sistema Cel-Shading hacen gala de un gran trabajo por parte de Treyarch, y realmente adaptan más que bien la sensación de sentirse un Spidey en pleno comic. Ultimate Spiderman resultó ser una fresca fórmula para un arcade con ciertas limitaciones.



+ Las bondades del Cel-Shading en su máxima expresión. El amplio repertorio de personajes de Marvel. La sensación de libertad en la ciudad.

– El movimiento de la cámara resulta un tanto frustrante. Lidiar en un comienzo con los controles.

PUNTAJE: La nueva aventura de Spidey, de la mano de Treyarch.

79% MUY BUENO

TÉCNICA: Género: Arcade | Desarrollador: Treyarch | Distribuidor: Activision | Soporte multiplayer: No posee



X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

FZZZTT, BAMF Y _APOW

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz - 256MB de RAM - Placa de video de 64 Mb - 2.5GB de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz - 1 GB de RAM - Placa de video de 128Mb - 2.5GB de espacio libre en el disco rígido

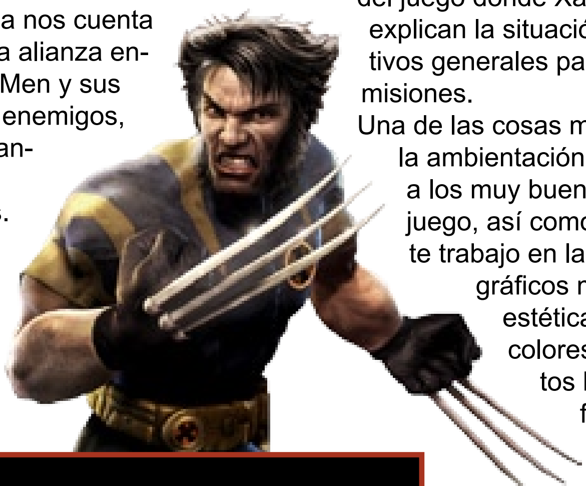
POR Diego Beltrami



El hecho de que exista un juego de X-Men que no sea de lucha –ni el fantabuloso beat 'em up de los arcades- es algo que llama la atención, y más si es bueno. X-Men Legends salió para consolas pero no para PC, dejandonos de lado una vez más. Afortunadamente para todos nosotros y en particular para los fanáticos de la franquicia como mi persona, X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse salió también para PC, dándonos la oportunidad de probar uno de los mejores juegos de X-Men en existencia.

Universo X

El juego mantiene una línea argumental inspirada en los comics pero independiente de los mismos. Eso le da un aire de autenticidad. Aunque no es necesario para seguirle el hilo al juego, ser un conocedor del tema ayuda a entender mejor algunos puntos.
La historia nos cuenta sobre una alianza entre los X-Men y sus mayores enemigos, La Hermandad de Mutantes. Ambos grupos se ven unidos por un enemigo en común: Apocalypse, quien ha secuestrado a varios mutantes y comenzado una guerra de supervivencia. La historia se va relatando por medio de animaciones fantásticamente bien hechas y por algunas escenas realizadas con el engine del juego donde Xavier o Magneto explican la situación y dan los objetivos generales para las diferentes misiones.



Una de las cosas mejor logradas es la ambientación. Esto es gracias a los muy buenos gráficos del juego, así como su excelente trabajo en las voces. Los gráficos mantienen una estética comic usando colores fuertes, efectos brillantes y un fileteado en los modelos. Esto sumado a un muy buen sistema de iluminación da por resultado un agradable entorno gráfico que, si bien no es algo superrealista o de última generación, no deja de verse bien.
Por otro lado el trabajo actoral en las voces es fantástico. Cada voz retrata a la perfección al personaje, dándole mayor énfasis a su personalidad. Incluso nos encontraremos a Patric_ Stewart en su papel de Xavier una vez más.
Los efectos de sonidos son buenos, aunque hay algunos que se repiten por todo el juego resaltando una leve monotonía, pero a menos que se esté demasiado consciente de ello, no llega a molestar.



Nightcrawler... ¡Yo te elijo!

X-Men Legends 2, al igual que el original, es un RPG -Role Playing Game- orientado a la acción, por lo que los elementos de Rol son muy superficiales.
En el juego controlamos un grupo de cuatro personajes, pudiéndolos elegir de un total de 17 personajes diferentes -más tres personajes ocultos que pueden ser desbloqueados-: tanto miembros de los X-Men como de la Hermandad. De esos cuatro personajes nosotros controlaremos uno, mientras que los otros tres son controlados por la inteligencia artificial de la maquina, pudiendo cambiar de personaje en control en cualquier momento. La IA se defiende bastante bien, y tenemos ciertos parámetros para configurar su comportamiento según mejor nos parezca.
Es bastante fácil subir de nivel, y lo bueno es que la experiencia se reparte entre todo el equipo, incluso entre los personajes que no participan, aunque en menor medida. Esto hace que no estén tan atrasados si decidimos usar un personaje que no hayamos seleccionado desde hace tiempo. El juego tiene una buena personalización de un personaje cuando sube de nivel, dando lugar a bastante variedad.



El control es sencillamente horripilante, resultado de una pobre conversión de las consolas a la PC; es por eso que les recomiendo que se olviden del mouse, a menos que tengan un mouse con más de ocho botones, que tenga controles analógicos para controlarlo con los pulgares y que comúnmente se lo llame Pad.
El juego en sí es asquerosamente divertido y bastante adictivo, los niveles están muy bien diseñados y prácticamente todos los poderes tienen sus ventajas, por lo que haremos un variado uso de los mismos, dando una jugabilidad muy dinámica y diversa según el personaje que controlemos. A lo largo del juego simplemente nos dedicaremos a recorrer los niveles matando todo lo que veamos y cada tanto resolviendo alguno que otro puzzle muy sencillo. Eventualmente nos enfrentaremos a algunos bosses, personajes clásicos de la mitología de X-Men, y muchas veces la forma de derrotarlos no es únicamente ir a las piñas, sino que deberemos interactuar con el ambiente. Esto le agrega un poco de sabor a la cosa.
Desafortunadamente el juego es bastante lineal, aunque con una buena duración de aproximadamente veinticinco horas que no son para nada aburridas. Sus orígenes de consola se hacen notar en varios aspectos que le juegan en contra. El sistema de salvado nos obliga a guardar la partida en puntos determinados del mapa -o regresando a nuestra base- y la interfaz resulta bastante incómoda, incluso después de acostumbrarse.





X-LAN

Se puede jugar en Internet, LAN o incluso en la misma PC con hasta cuatro amigotes, tanto en modos s_irmish como en cooperativo; un hermoso agregado. Para nuestra desgracia hay dos graves problemas. El primero es lo mal que anda el juego por Internet, teniendo graves problemas de conexión y lag. El segundo problema es la falta de un sistema de chat integrado. Esto nos obliga a recurrir a programas externos para comunicación por voz o similares.

La leyenda

X-Men Legends 2 es un excelente juego, adictivo, con una gran ambientación y, por sobre todo, muy entretenido. Para nuestra desgracia se nota su origen en las consolas y nos deja con varios problemas que hacen que no alcance un mayor puntaje. Aun así es de los mejores juegos de la franquicia y algo que un fanático de X-Men, comics o los action RPG no pude dejar pasar.

+ Gráficos; sonido; jugabilidad; ambientación; modo cooperativo; animaciones; hacer que los enemigos atraviesen las paredes de un golpe no tiene precio.

– ¡Los controles, por el amor de Dios! Falta un chat; problemas de conexión; sistemas de briefing y guardado; algunos menores problemas de Pathfinding; algunas cámaras molestas; bastante lineal; la interfase.

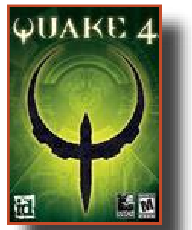
PUNTAJE:

Un RPG de X-Men con orígenes en las consolas y uno de los mejores juegos de la franquicia.

80% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:

Género: RPG | Desarrollador: Raven / Beenox | Distribuidor: Activision | Soporte multiplayer: Hasta 4 jugadores Internet / LAN / misma PC



QUA_E 4

NO ES RAMBO, NO ES TERMINATOR. ES MATTHEW _ANE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video con soporte de DirectX 9 – 512Mb de RAM - 2.8Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 3Ghz – Placa de video de 512Mb – 1.5Gb de RAM - 2.8Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias







Cualquiera que tenga un mínimo de conocimiento acerca de la historia de los juegos de PC sabrá lo que el nombre Qua_e significa. La forma en que esta saga revolucionó en todas sus versiones al mundo de los videojuegos. La primera versión nació allá por el año 1996, cuando recién estábamos aprendiendo el concepto de lo que es una placa aceleradora. Era un First Person Shooter dinámico, sangriento y adictivo que atrapaba al jugador de principio a fin. Los mods multi y single player no se hicieron esperar, como tampoco sus expansiones y pac_s de misiones adicionales. Si John Carmac_ ya era famoso por la creación de títulos como Wolfenstein 3D o la saga Doom, ahora ya era definitivamente el Dios de los FPS.

Tan sólo un año más tarde salió a la venta Qua_e II. Si bien no era un producto demasiado innovador como sí lo serían Unreal o Half-Life más adelante, nos ofrecía un single player impresionante y un modo multijugador colosal. Además de que era un caño visualmente. Lo mejor en materia gráfica que había salido hasta ese momento. El motor que le daba vida a este hermoso juego era tan versátil que fue utilizado por una inmensa cantidad de juegos.

Finalmente, en el año 1999 apareció Qua_e III: Arena. ¿Qué se puede decir de este juego que no se haya dicho antes? En pocas palabras, este FPS orientado casi en su totalidad a la experiencia multiplayer era el sueño de cualquier gamer. Gráficos de la San Flauta, jugabilidad veloz, ágil y furiosa, pero sobre todo el más divertido deathmatch jamás creado. Y si el engine de su predecesor fue muy utilizado, este lo fue el doble. Incluso hasta el año pasado, con la salida de la bestia Doom III, seguían saliendo juegos que utilizaban este motor gráfico.

Tras seis años sin noticias de un nuevo juego de la saga, tengo en mis manos Qua_e IV. Los interrogantes son muchísimos. ¿Podrá ser tan bueno como las anteriores versiones? ¿Revolucionará nuevamente al mercado de los juegos para PC? ¿Es tan bueno como ese titán llamado F.E.A.R. que compite directamente con esta nueva entrega de la saga? Las respuestas no son nada fáciles, pero ser van contestando a medida que avanzamos en el juego. Sólo les voy a anticipar que Qua_e IV es un producto más que digno y que encantará a los fanáticos de la saga. No esperen grandes cambios ni nada por el estilo, sólo acción trepidante y frenética en donde deberemos demostrar que nuestros reflejos y puntería están intactos.

Acción (casi) sin límites

Lamento decepcionar a los que esperaban una trama elaborada porque la historia de Qua_e IV es sólo una mera excusa para justificar la acción desenfrenada de la que seremos partícipes. No esperen grandes misterios, ni un argumento que nos haga pensar mucho, sino algo más bien simple. Esto, que sería un grave defecto en el 90% de los FPS, no lo es en este juego. De hecho prácticamente un solo acontecimiento importante cambia el curso de la historia. Obviamente no les voy a decir qué es lo que sucede para no arruinarles la sorpresa, pero a partir de ese momento nada volverá a ser igual que en un principio. En líneas generales, encarnaremos a Matthew _ane, el chico rebelde de un escuadrón de soldados que ha sido enviado al planeta natal de los Strogg (raza alienígena con la que combatimos en todos los juegos de la saga). La idea es eliminar definitivamente a estas criaturas para asegurar el futuro de la humanidad. Pero las cosas no salieron como estaban planteadas y ahora el futuro de la raza humana está en nuestras manos.

El modo single player es bastante bueno y logra recrear perfectamente el espíritu de la saga. La acción es mucho más frenética que en Doom III. Serán pocos los momentos para



relajarnos porque la mayoría del tiempo estaremos eliminando monstruos a diestra y siniestra. Tendremos que ir a través de los niveles eliminando a todos los asquerosos Strogg que se nos crucen en el camino, pero ahora no estaremos solos. El resto del escuadrón estará con nosotros y varias veces combatiremos junto a otros soldados controlados por la IA. Afortunadamente, estos se comportan de una manera bastante realista y por lo general no tendremos que preocuparnos demasiado por su salud.

En cuanto a los enemigos, estos no tienen una inteligencia artificial demasiado desarrollada y se limitan a atacarnos en grupos, al menos los que aparecen en los primeros niveles. Después de transcurrida más de la mitad del juego, empiezan a aparecer Stroggs armados de forma similar a la nuestra y que son mucho más duros de vencer que los demás. Estos suelen esconderse y emplear tácticas tales como dispararle a barriles explosivos con el fin de eliminarnos. Hablando de los enemigos, podemos decir que son muy variados y que en su mayoría están muy bien diseñados, en especial los jefes finales.

Como en toda la saga, las armas son un punto fuerte del juego. Para realizar la tortuosa tarea de salvar a la humanidad contaremos con una buena cantidad de armamento. Las armas son prácticamente las mismas que en los juegos anterio-

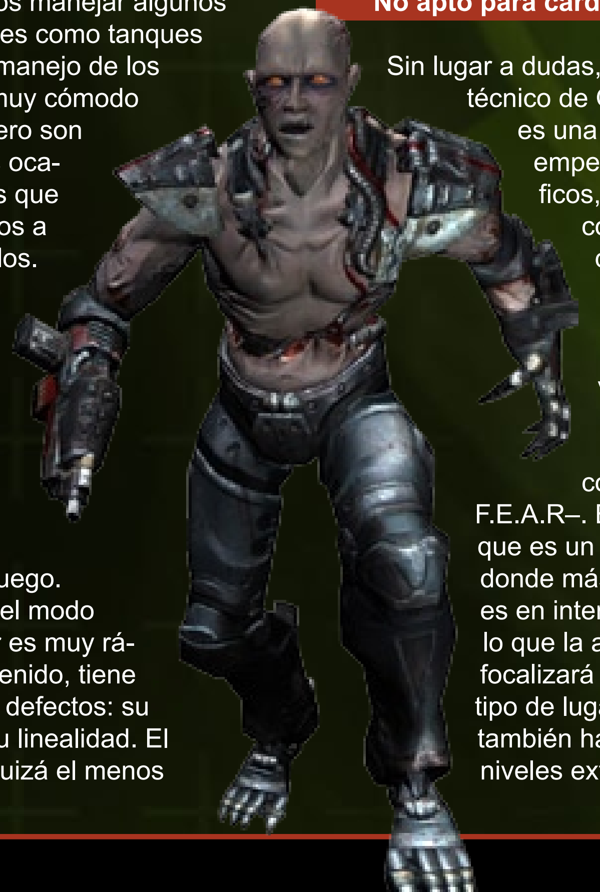


FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Raven Software | Distribuidor: ID Interactive | Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 16 jugadores


Un momento electrificante

res pero renovadas. El diseño de las mismas difiere totalmente con respecto a las versiones anteriores y son irreconocibles. Gracias a Dios sigue estando la hermosa Railgun -ese rifle magnético que elimina al enemigo de un solo disparo- que tantas alegrías nos dio y que es marca registrada de la saga Qua_e. Si bien en un principio diez armas parecen ser poco, esto no es así ya que a medida que avancemos en el juego iremos obteniendo mejoras para las mismas. Estos upgrades se traducen en un disparo secundario, generalmente más poderoso y útil. Una novedad de este Qua_e IV, es que podremos manejar algunos vehículos tales como tanques o robots. El manejo de los mismos es muy cómodo e intuitivo, pero son contadas las ocasiones en las que nos subiremos a alguno de ellos. Deberían haber incluido un par de escenas más de este tipo porque agregan mucha más variedad al juego. Pero si bien el modo single player es muy rápido y entretenido, tiene dos grandes defectos: su duración y su linealidad. El primero es quizá el menos perdonable porque el juego puede terminarse en unas ocho horas tranquilamente. Es decir, dura lo que un suspiro y te deja con ganas de más. La segunda falencia se produce porque durante el juego no podremos tomar decisiones, ni tendremos varias formas para cumplir los objetivos. Además estos nos serán asignados automáticamente sin que nosotros podamos optar por realizarlos o no. Pero igual tengamos en cuenta que en un FPS de estas características lo mas importante será eliminar a nuestros enemigos sin importar el cómo ni el por qué.



No apto para cardíacos

Sin lugar a dudas, el apartado técnico de Qua_e IV es una joyita. Por empezar, los gráficos, realizados con el engine de Doom III, son de lo mejor que se puede ver en la actualidad –junto con los de F.E.A.R–. Está claro que es un motor que donde más se luce es en interiores, por lo que la acción se focalizará en ese tipo de lugares. Pero también hay varios niveles exteriores que fueron resueltos de una excelente forma. Obviamente los efectos de sombra y luces no son tan visibles como en lugares cerrados, pero el resultado que logró la gente de Raven es más que meritorio. Estos efectos de iluminación de interiores son increíbles. En lugares oscuros deberemos utilizar una linterna que afortunadamente viene incluida en un par de armas para no tener que dejar de alumbrar cuando necesitemos eliminar a un enemigo. Por eso es recomendable ahorrar balas de ametralladora, porque no es nada placentero lidiar con una horda de alienígenas en la oscuridad con solamente un blaster (pistola, bah). Aunque en esos casos también puede ayudar el rifle de rayos que, aunque no tenga linterna, ilumina con el sólo hecho de disparar unos cuantos segundos. Al igual que en Doom III, los personajes se ven de mil maravillas y la ambientación es fantástica. La atmósfera que se crea a partir de la segunda mitad de juego, cuando todo se vuelve más tenebroso, es sencillamente alucinante. Charcos de sangre en el piso, torsos humanos colgados en las paredes y una sensación de encierro y asfixia constantes son algo común en Qua_e IV. El único problema son quizá algunos fondos bidimensionales que en los exteriores no contrastan de la mejor forma con el resto del entorno.

Obviamente, para disfrutar de este juego en todo su esplendor necesitaremos una computadora de última generación. También corre en máquinas de mediana calidad pero la diferencia se nota y demasiado. El sonido también es de primera calidad. Las armas se escuchan bárbaro, así como las voces de los enemigos. Más de uno mojará los pantalones al estar solo caminando por un pasillo oscuro y escuchar alaridos siniestros que provienen de vaya uno a saber dónde. Y los afortunados poseedores de un equipo de sonido 5.1 o 7.1 podrán experimentar en carne propia lo que es estar de frente a la muerte a cada instante.



Haciéndole probar al mundo el sabor de mi Railgun

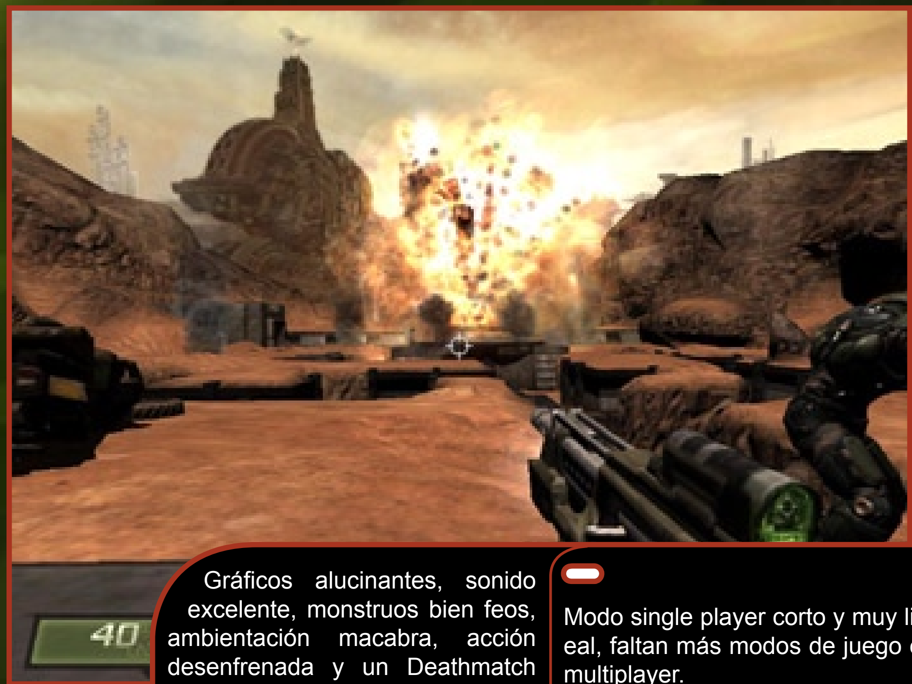


El modo multiplayer de Qua_e IV es muy similar al de Qua_e III Arena, es decir, pura adrenalina. Y sí, señores, ha vuelto el deathmatch más frenético de todos los tiempos. Para todos los que se quedaron con ganas de más luego de haber terminado el modo single player, pueden desquitarse jugando furiosas partidas entre amigos.

Los mapas no son muchos, pero por lo general no son muy extensos y hay incluso rema_es de los mejores niveles de toda la saga. A más de uno se le caerá un lagrimón al jugar “The Longest Yard” o “The Edge”, que pertenecen a Qua_e III y Qua_e II respectivamente. Igualmente, este modo tiene algunas fallas como la ausencia de bots, la reducción de jugadores de 32 a 16 y la poca cantidad de opciones de juego. Tan sólo contaremos con los clásicos Deathmatch, Team Deathmatch y Capture the Flag. La verdad, harían falta modalidades como Assault de Unreal Tournament o un cooperativo para jugar la campaña single player similar al de la saga Serious Sam. Pero en el Deathmatch es en donde Qua_e IV brilla al igual que sus predecesores.

Qua_e IV es sin duda un excelente FPS clásico que fascinará a los amantes más puristas del género. Definitivamente no es el mejor de la saga, pero tiene elementos muy interesantes que ofrecer a pesar de sus defectos. No sería justo compararlo con F.E.A.R. ya que son dos productos totalmente distintos. Lo ideal sería jugar a ambos y que cada uno saque sus propias conclusiones, ya que los dos son títulos una gran calidad. Quizá el producto de Monolith esté un escalón más arriba, pero es una opinión muy personal.

En síntesis, si son fanáticos de la acción desenfrenada y quieren un muy buen FPS tanto para jugar solos o con amigos, Qua_e IV es para ustedes.



+ Gráficos alucinantes, sonido excelente, monstruos bien feos, ambientación macabra, acción desenfrenada y un Deathmatch frenético.

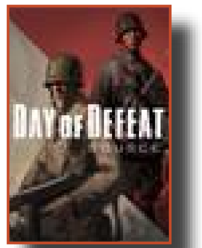
− Modo single player corto y muy lineal, faltan más modos de juego en multiplayer.

PUNTAJE:

La nueva entrega de una de las sagas legendarias de juegos para PC.

81%

EXCELENTE



DAY OF DEFEAT: SOURCE

PH34R MY N00BXXOR S_11LZ

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video compatible con DirectX 7– 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video compatible con DirectX 9– 512Mb de RAM

POR Diego Beltrami

Day of Defeat es el segundo mod más popular de Half-Life, luego de Counter-Stri_e: un mod exclusivamente multiplayer basado en el conflicto de la Segunda Guerra Mundial. Su rápido ritmo de juego hizo que se diferencie del resto de juegos de su estilo.
Con la salida de Half-Life² y su polentoso engine Source, la nueva versión de este mod se hizo desear. Ahora, con ella ya en mi poder es momento de transformarme en una máquina de matar, un héroe valeroso y pwneador. La cagada es que soy un queso en este nuevo DoD -en el viejo me defendía, nomás-, por lo que en lugar de transformarme en un superhéroe terminé por convertirme en... ¡n00bxxor, el héroe de medio pelo!
Únicamente para el registro aclaro: ser un n00bxxor implica ser un jugador bueno, pero no lo suficiente como para dejar de ser un n00b, por lo que uno viene a ser un newbie groso, pero newbie al fin y al cabo.





Día de victoria

Era momento de enfrentarme al juego. Hacía casi un año que no jugaba Day of Defeat y este no es una conversión del mod a Source Engine como sí lo es Counter-Stri_e: Source; este es un juego prácticamente nuevo y desde el primer momento dentro del Server así se sentía. Era extraño, hacía un año que no jugaba pero aun así podía notar los cambios en el movimiento, control y el comportamiento de las armas.
Aún así el juego conserva su identidad. Su jugabilidad no ha variado mucho. Sigue siendo un juego rápido y puramente online, no hay modo single player, ni siquiera encontraremos bots para practicar. Los niveles son prácticamente los mismos, aunque los diseñadores los retocaron un poco para darles mayor coherencia, por lo que ya no encontraremos pasillos donde no deberían estar o alguna estructura ubicada sin sentido. Desgraciadamente sólo contaremos con cuatro mapas en este release, aunque Valve ya prometió muchos más en los updates regulares que suele hacer con sus productos. Bien le hace falta, no sólo porque cuatro mapas son pocos, sino que faltan algunos de los mapas más interesantes del juego, ya que por ahora todas las misiones son de captura de bandera. Se nota la falta de los mapas que se resuelven por objetivos.



Día del enfrentamiento de resultado indefinido

Los principales cambios podemos verlos en el apartado de armamento. Para empezar, todas las armas se comportan diferente, tienen una ligera disminución del daño y seguimos teniendo el monstruoso recoil de Day of Defeat, pero ahora para colmo tenemos un mayor cono de dispersión, lo que hace que pegarle a algo sea más difícil que enhebrar una aguja con guantes de box. De todas formas una vez que uno se acostumbra puede que en una de esas le pegue a algo... ¿O será que yo soy un queso? No, no soy un queso, soy ¡n00bxxor!
Entre los otros cambios encontramos que ahora los rifles cuentan con una opción de Ironsight. Esto quiere decir poder ver a través de la mira metálica del rifle, lo cual nos proporciona un excelente zoom y precisión. Esto le quita algo de protagonismo al sniper, pero tampoco como para ser reemplazado ya que las contras de usar la ironsight lo convierten en un chiche ocasional.
Otros cambios incluyen la adición de granadas de humo, disparo de granadas por medio del rifle y un par de detalles más.
Las clases también se modificaron, haciendo más notables los diferentes roles, y están -dentro de todo- bastante bien balanceadas, ya que tienen una más variada distribución de las armas secundarias, que no son siempre las mismas para las diferentes clases.
La mayoría de estos cambios probablemente no les caiga muy bien a los seguidores del mod, pero a su vez balancean un poco más lo que es la diferencia entre un jugador muy avanzado y un n00b.



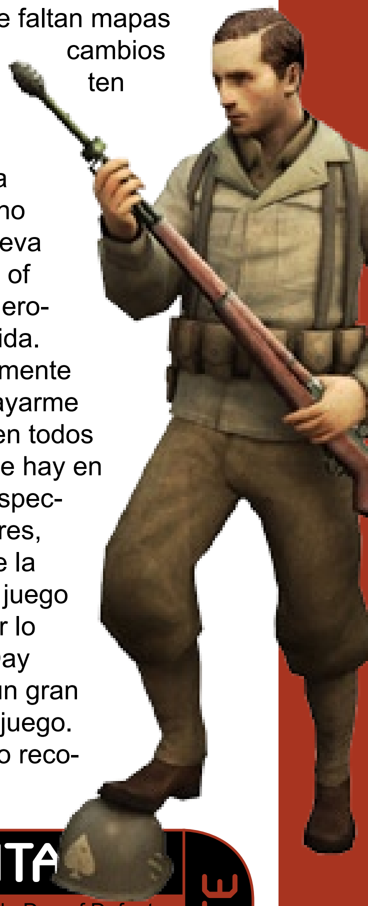
Día de la cirugía estética

El pase de engine a Source no sólo acarreó cambios en la jugabilidad.
A distancia lo primero que se nota es la lavada de cara que sufrió el juego. Los gráficos gozan de un hermoso nivel de detalle; bleh, tiene el mismo nivel del hermoso Half-Life², así que háganse la idea de que los gráficos se ven muy bien.
En esta época de conversiones de consolas me hacía falta un juego donde pudiera apreciar texturas con tan buena calidad.
También aprovecharon e implementaron el nuevo sistema de iluminación llamado HDR (High Dinamic Range) que genera una mejor iluminación ambiental. Si bien esta opción realza enormemente la calidad gráfica del ambiente, acarrea ciertos problemas de implementación, por lo que por momentos nos encontraremos con imágenes altamente saturadas por la iluminación mal realizada.
Y los gráficos no son lo único que se heredó de Source. También tenemos la fantástica física del Havoc_ SD_, que hace que los cuerpitos sufran de contorsiones mientras los baleamos y que caigan como es debido. Esto ya es una característica indispensable en los juegos de hoy en día, y más allá de algunos pequeños errores está muy bien implementado aquí. Lo más gracioso que puedo comentar acá es que en varias ocasiones, al morir, literalmente nos dejarán sentados de un tiro. Yo como soy n00bxxor puedo dar fe de que a uno lo sientan más de una vez y no son casos aislados.
El sonido ambiente fue mejorado considerablemente al dejar de ser una pista de audio y pasar a ser realmente sonido ambiente. Los comandos de voz y el resto del apartado sonoro sigue siendo de excelente calidad
Una de las mayores críticas que se vienen realizando por parte de las comunidades doderas es la reducción de los sonidos producidos por el jugador. Ahora los pasos y las puertas, por ejemplo, son casi imperceptibles, siendo que antes eran esenciales para ubicar a los jugadores contrarios. Eso me lo comentó un amigo, porque yo soy ¡n00bxxor! y no me doy cuenta de esas cosas.



Día de... ¡n00bxxor!

En fin, si bien le faltan mapas y algunos cambios se sienten extraños, ninguno de los errores llegan a cambiar el hecho de que esta nueva versión de Day of Defeat es asquerosamente divertida. Desafortunadamente no puedo explayarme puntualmente en todos los cambios que hay en esta versión respecto a las anteriores, pero hacen que la experiencia de juego varíe sin perder lo que hizo que Day of Defeat sea un gran mod y un gran juego. Yo, n00bxxor, lo recomiendo.



PUNTAJE

Una rema_e de Day of Defeat aprovechando todas las posibilidades del Source Engine.

85% EXCELENTE

+ Su fantástica jugabilidad y apartado técnico.

– Cuatro mapas son pocos, algunos problemas con la implementación del HDR, ser n00b...xxor.

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Valve Software | Distribuidor: Valve Software | Soporte multiplayer: hasta 32 jugadores LAN / Internet



F.E.A.R.

YO Y CIEN _ILOGRAMOS DE SEDANTES

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.7Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 5Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 3Ghz – Placa de video de 256Mb – 1.5Gb de RAM - 5Gb de espacio en el disco rígido

POR Diego Beltrami



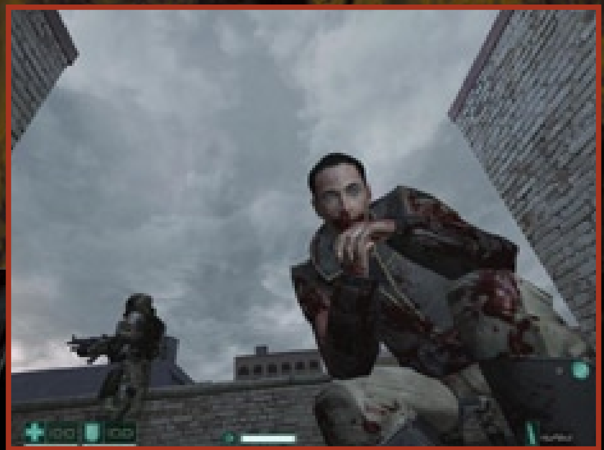
Hará un mes estuve internado tras sufrir un ataque cardiaco múltiple. Tuve catorce paros consecutivos. A través de su demo single player, F.E.A.R. había llevado a cabo su primer intento por acabar con mi vida. Y si digo que fue el primero, es porque hubieron muchos más.

La trama nos pone en un híbrido entre una película de terror nipona -esas que están tan de moda ahora en jóligud- y una película de acción de Arnie.
Formamos parte de F.E.A.R. o First Encounter Assault and Recon -o como se lo llamaría en nuestros pagos, Asalto y Reconocimiento de Primeros Encuentros-, una unidad del gobierno dedicada especialmente a lidiar con los fenómenos paranormales de la mejor forma que se conoce… A los tiros. Algo así como si los X-Files fueran Mulder, Scully y Arnie. Cuando un ejercito de clones y su comandante telepático empiezan a armar quilombo, somos llamados a la acción y cual Mr. T saltamos en medio de la hecatmobe a repartir violencia muy necesaria.
Hasta acá todo suena muy lindo pero nada fantástico. Al coc_tail súmenle una terrorífica niña que intento matarme del susto con fugaces apariciones a lo largo del todo el juego y que afortunadamente, de todos sus intentos de matarme del cagazo solo lo logró dos veces.
La historia, a decir verdad, no es nada espectacular, aunque si es muy fílmica y es una trama que fácilmente podríamos llegar a ver en la pantalla grande. Aunque en realidad el fuerte de F.E.A.R. en este campo está en otras dos cosas, sus principales armas contra mi salud física y mental… Su excelente narración y su fantabulosa ambientación.



La excelente narración y fantabulosa ambientación

La narrativa es similar a la de Half-Life 2. Principalmente por el hecho de que prácticamente toda la historia se desarrolla en la vista de primera persona, sacando una pequeña -y dramática- escena introductoria, hecha con el fantástico Engine del juego. Otra cosa similar con el juego de Valve es el hecho de que nuestro personaje no emite ni una palabra en todo el juego. Ni que fuera Ray Charles… Un momento, Ray Charles era ciego, no mudo. En fin, es como un Ray Charles con visión pero mudo y con entrenamiento militar también.
Pero lo más terrible, señores, lo que me tuvo al borde de la silla y me volvió adicto a los sedantes, es la ambientación. Los niveles están maravillosamente armados, con scripts donde veremos a Alma -la





niña terrorífica, copia de Samara- y nos cagaremos hasta las patas.
Todo es fantástico, la aparición de cada enemigo, cada script y situación. Como por ejemplo explosiones que nos empujan y nos mandan volando a otra parte. Vistazos fugaces a enemigos camuflados que huyen de nosotros. La sensación de tensión en cada momento del juego, antes de un combate, en momentos terroríficos, todo esta logrado de forma maravillosa.
Eso si, es un juego que debe jugarse en una buena calidad gráfica, porque sino se está desaprovechando la atmósfera que tiene. Y aquí es donde se presenta el primer problema grave del juego. El Engine es terriblemente pesado, principalmente en el área de texturas donde con 512 de RAM apenas nos alcanzan y 1Gb nos sirve hasta ahí (texturas en médium). Esto y algunos problemas de optimización hacen extremadamente pesado al juego, y para poder jugarlo con todas las opciones al mango se necesita una máquina que todavía no existe. Aún así, es una bestia, no solo por lo que consume sino por lo que muestra. Es un Engine con todas las nuevas tecnologías y se ve de puta madre. Shaders, Iluminación dinámica, sombras suavizadas, todo lo que se les ocurra lo tiene y esto lo hace el juego con mejor calidad gráfica hasta el momento. Sin contar que también se excede en todos los aspectos técnicos.



Arnie vs Gasparín

En donde F.E.A.R. se gana el corazoncito de todos los gamers que entran en contacto con él es en su impresionante jugabilidad. Y es en los momentos de acción donde más se nota.
Nos encontraremos con un variado y excelentemente balanceado arsenal. Es así como la selección de armas es puramente personal, ya que ninguna es realmente mejor que otra. Todas tienen su diferente funcionalidad y esto es lo que nos permite adaptar el juego a nuestra forma de jugarlo.
Los combates, así sean contra un enemigo o contra la mitad de un ejército, son todo un espectáculo, principalmente gracias a la asombrosa IA (Inteligencia Artificial) que desarrolló Monolith. El comportamiento de los soldados enemigos varía según sus fuerzas, el terreno e incluso según cuan fuerte estemos pateando sus clonados traseros. Es así como no solo evitarán salir al descubierto, sino que incluso tratarán de que seamos nosotros los que salgamos a la vista, lanzándonos granadas o cortando el fuego de supresión. Otro de los fantásticos comportamientos es buscar cobertura casi inmediatamente al notarnos, volteando muebles, escondiéndose detrás de columnas, tratan de ganar terreno para poder flanquearnos, buscando la forma de emboscarnos. Ésta es sin lugar a dudas la mejor IA vista en un juego hasta



FICHA TÉCNICA:

Género: FPS	Desarrollador: Monolith	Distribuidor: VU Games	Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 16 jugadores



el momento, aplastando a la que a mi parecer era la mejor hasta ahora, perteneciente al Far cry.
Y si hay algo que hace de los combates todavía más espectaculares es el Slowmo. Al activarlo, una barra empezará a drenarse indicándonos cuanto tiempo nos queda en el modo -claro que podemos desactivarlo cuando se nos de la reglada canta gana-. En este modo nuestra velocidad y la de nuestros enemigos es reducida, aunque nosotros guardamos una muy leve ventaja respecto a la movilidad y una asombrosa ventaja ya que podemos apuntar como de costumbre, dándonos un mayor tiempo de reacción y un mejor control del recoil.
Esto que en muchos juegos es un chiche, acá es algo muy útil y hasta necesario en algunos combates.

También nos permite hacer cosas que de otra forma serian muy, pero muy complicadas. Por ejemplo, algo fantástico es que podemos detonar las granadas de un disparo, así como con un arma muy precisa y el Slowmo activado podemos hacer explotar una granada antes de que deje la mano del lanzador.
Visualmente es algo más que asombroso. Uno va viendo chispas saltando por todos lados, pedazos de mampostería volando, el polvo que se va levantando y las balas surcando el aire pasando a milímetros de nuestra cabeza.
Otro agregado son los ataques cuerpo a cuerpo. No se confundan, no hablo del típico culatazo, que también está, sino que Monolith fue



Amigos son los amigos.

un paso más allá y agrego patadas. Si, tal cual Bruce Lee o Liu _ang iremos aireando los pies y revoleando las patas por aquí y allá. Estos son movimientos que se realizan por combinación de teclas y que son capaces de eliminar a los enemigos comunes de un solo golpe.
Lo que le falta a este juego es un botón que nos permita tirar frases a lo Arnie, tipo un taunt pero con más onda. Además esto solucionaría el problema de la falta de comunicación por parte de nuestro personaje.
Una de las mejores decisiones que Monolith había tomado al desarrollar No One Lives Forever 2 fue la inclusión de mimos entre los enemigos.
Ahora en F.E.A.R., por razones que yo desconozco y no llego a comprender, eliminaron a los mimos. O sea, soy una persona con necesidades y una de ellas es patear traseros de mimos. Ésta es una muy mala decisión, dejándonos enemigos variados como varias clases de soldados normales, quienes tienen algunas diferencias en armamento y resistencia, soldados con una armadura blindada bastante resistente, soldados con unos trajes que los hacen invisibles y nos atacan a puño limpio e incluso una especie de mech muy jodido de matar.
Si bien ustedes se preguntarán ya que todo es tan maravilloso ¿Qué tiene que ver esto con intentar matarme? Si bien esto parece todo lo contrario, en realidad es una parte funda-



mental del plan de F.E.A.R. para acabar con mi vida. Después de todo esta fue una excelente forma para mantenerme jugando aún a pesar de saber que el juego atentaba contra mi vida, gracias a esto no podía dejarlo, era un vicio, y así el juego tuvo vía libre para realizar todos los intentos que quería contra mi vida.

Arnie se ha unido a la partida

El multiplayer es otra cosa fantástica (vengo utilizando demasiado esta palabra), divertido a más no poder. Aunque desafortunadamente carece de variedad en los modos, los que están son muy entretenidos.
Entre los modos encontramos Deathmatch, Capture The Flag y Elimination -conocido en otros juegos como Last Man Standing, donde en lugar de un limite de frags los jugadores tienen una cantidad limitada de vidas-. Cada modo tiene una versión team y una versión Slowmo, en donde se agrega un power-up que le permite al poseedor activar el temible Bullet-Time. Lo bueno de esto es que para balancear la cosa se puede activar una opción donde el resto de los jugadores tienen una flecha apuntando al poseedor del power-up, lo cual lo hace más fácil de ubicar y por lo tanto, fraggear.
En lo que lleva del año éste es uno



de los multiplayer más divertidos que llegué a probar, perdiendo largas noches con miembros de la redacción cagandonos a tiros y de risa. Gran parte de la diversión del juego se debe al balanceado armamento, así como a unos niveles fantásticamente bien hechos, sin duda alguna es algo que nadie que tenga F.E.A.R. en sus manos debe perderse.

Recomendado por Arnie

A pesar de que le faltan cosas como frases a lo Arnie o poder matar mimos, F.E.A.R. sigue siendo un fantástico juego y uno de los títulos más fuertes de todo el año.
Tiene un par de problemas, como falta de optimización en el Engine, falta de modos multiplayer y los intentos por acabar con mi vida. Y si bien realmente no innova ningún concepto, es un FPS que abarca todas las mejoras en jugabilidad y tecnología de los últimos años y las junta -y hasta las mejora- para proporcionar una de las mayores experiencias en lo que va del año.
Un juego que todo el mundo debe jugar por más cagones que sean.
Eso si, vayan consiguiendo una farmacia que les venda Valium al por mayor.





\+ La fantástica jugabilidad, ambientación y narrativa, Inteligencia Artificial, gráficos, sonido, multiplayer, la historia.

− Faltarían un par de modos multiplayer, el Engine no está del todo bien optimizado, los intentos por acabar con mi vida, el hecho de que nuestro personaje no hable, un par de bugs menores y la falta de mimos.

PUNTAJE:
Un juego asesino que uno no puede dejar de jugar
95%
CLÁSICO



SERIOUS SAM 2

CLIC_, CLIC_, ¡CLIIIIIC_!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video compatible con DirectX 8.0 y soporte para Pixel y Vertex Shaders – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.6Ghz – Placa de video compatible con DirectX 9 y soporte para Pixel y Vertex Sahders – 512Mb de RAM

POR Diego Beltrami

Allá por el año 2001 un grupo de Croatas borrachos y dementes lanzaban al mercado un juego llamado Serious Sam. Este primer encuentro con los coratas y Sam Stone, el protagonista de dicho juego, iba a ser un hito para los jugadores hardcore. Ese juego llegó a reproducir lo que fue muy bien llamado “la sensación Doom”. Ese sentimiento de frenetismo mezclado con adrenalina y perifericos desechos por el uso excesivo. Este juego te ponía en situaciones donde estás vos sólo -o con un grupo de amigos, gracias al fantástico modo cooperativo con el que contaba- contra cincuenta enemigos a la vez. Con un Engine que ni tosía al mostrar semejante cantidad de adversarios en pantalla.
Poco tiempo después, los croatas borrachos volvieron al ataque con una expansion Stand Alone que trajo más violencia necesaria a nuestros discos rígidos.
Ahora, en este año 2005, se publica la secuela del juego que es el terror del clic_ izquierdo. Sam Stone está de regreso.

¿Historia? Eso es para maricas



Serious Sam 2 continua la “trama” del juego anterior, “The Second Encounter”. Esta vez trata de meterle un poco más de argumento a la cosa, aunque sigue siendo una burda excusa para enviar a Sam a patear traseros. En esta ocasión seremos convocados por el consejo Siriano -los Sirianos son los pertenecientes a la raza dominada por el malvado Notorius Mental, lo que desencadena toda la trama de los juegos anteriores-, quienes nos encomiendan la mision de destruir a Notorius Mental, pero para ello no podremos simplemente hacer uso de nuestro enorme poder de fuego sino que necesitaremos recuperar las partes de un legendario medallón magico que tiene el poder de volver vulnerable a Mental, siendo ésta la unica posibilidad de derrotarlo. Los pedazos del medallón están en posesión de diferentes tribus alrededor del universo y para recuperarlo deberemos entrar en contacto con ellas y hacer lo que nos pidan para obtener el preciado amuleto.
Es así que con esta excusa nos envían a través de más de cuarenta niveles reparidos en unos cinco escenarios que son de lo más variados: jungla, pantanos, terrenos volcanicos y más.



Algo que ver con un mayor presupesto…

Lo que más brilla en esta entrega es el humor. Es más, vale la pena pasarlo entero solo para ir oyendo las frases y comentarios de Sam, sin mencionar la cantidad de delirantes situaciones que podemos llegar a descubrir.
Los croatas se burlan de todos los FPS que ha habido, e incluso de los que no salieron nunca, como es el caso de Du_e Nu_em Forever, juego al que disfrutan mucho de tirarle palos. Sin ir más lejos, en uno de los niveles hasta encontraremos el “esqueleto” de Du_e; y no solo eso, sino que el esqueleto tiene atorado un misil en el orto. Estos croatas, ademas de borrachos, son unos zarpados. Media hora debo haber pasado riéndome de eso.
El juego tiene salidas muy ingeniosas, así como situaciones totalmente absurdas y pequeños detalles chistosos como unas cajas con la inscripción “Caja malvada Nº 666”.

¿Recuerdas cuando te dije que te iba a matar a lo ultimo? Mentí

El juego se siente algo extraño, la sensación Doom todavía está ahí, epro no es exactamente la misma de las entregas anteriores. Hay algo que no cuadra. Horas analizándolo, días pensando... Todo eso me llevó a una conlusión innegable: tengo demasiado tiempo libre. Aparte, también noté un ligero cambio que realizaron los croatas. Mientras que en los otros Serious Sam nos enfrentabamos a ciencuenta enemigos a la vez, eran cincuenta a la vez. En Serious Sam 2 los enemigos serán cincuenta, pero vienen de a oleadas. Son diez enemigos, al ratito caen otros diez y así sucesivamente. Esta no es la misma sensación de frenetismo que antes, aunque todavía sigue siendo algo furioso y es una experiencia altamente entretenida.
A lo largo del juego nos enfrentaremos a una enorme variedad de enemigos. Todos tienen sus cualidades, debilidades y formas de ataque; algunos son más inteligentes, otros directamente se nos vendrán al humo. Para luchar contra estos bichos, Sam cuenta con un enorme arsenal con casi el doble de armamento que en versiones anteriores. Desde la típica escopeta doble, minigun y claudovico, el loro _ami_aze, hasta un cañon de pirata, Sam hace uso de todo el arsenal para enfrentarse a enemigos cada vez más originales y más jodidos.



Staying alive, ah, ah, ah



En la preview de núestro número cuatro pueden ver una descripcion de algunos de los enemigos que nos enfrentamos. Siguen siendo igual de bizzarros y todavia nos topamos con los _ami_azes decapitados, solo que ahora en lugar de llevar las bombas en las manos, tienen una enorme bomba sobre el cuello, que para colmo tiene una carita dibujada.
Uno de los cambios más significativos fue la inclusión de vehiculos y torretas estáticas ubicados alrededor de los niveles. En lugar de cambiar la forma de juego, estos vehiculos y torretas conservan el frenetismo típico de los combates a pie.
Más allá de alguno que otro puzzle muy estúpido, el juego se trata de ir avanzando y matando todo lo que se mueve, y lo que no tambien.



Gaming Factor jugando un coop

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Croteam | Distribuidor: 2_ Games | Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 16 jugadores

Los decapitados dicen que se ve bien



No hace falta ningún otro comentario más que el de Sam

Gráficamente Sam ha cambiado. No solo ahora tiene al poderoso Serious Engine 2 –un Engine desarrollado íntegramente por los croatas borrachos- detrás, sino que ha sufrido unos cambios a nivel estetico. Ahora todo el mundo de Sam tiene colores más vivos y toda una estética más caricaturezca.
El nuevo Engine se banca todos los efectos y tecnologías nuevas, pero es mucho más pesado en comparación a lo que fue el Serious Engine 1 en su época. Se nota que acá tiene mayor dificultad para mostrar una excesiva cantidad de enemigos en pantalla. No posee un motor de física tan avanzado como otros pero se defiende.
El juego se ve muy bien y tiene algunos efectos de iluminación que nos dejan con la mandibula por el piso, pero comparado con monstruos como el Lithech se queda un poco atrás. Ojo, el motor en definitiva es muy bueno, aunque tiene algunos aspectos que pulir todavía. Una cagada que se mandaron fue el no incluir el Editor, como si se había hecho en las versiones anteriores. Una lástima, porque cosas muy buenas podían salir de eso.
El juego tiene algunos problemas en el apartado sonoro, pero dejando de lado el aspecto técnico, suena muy bien y las voces están perfectamente actuadas, principalmente la voz de bruto de Sam que con cada comentario que hace no solo nos parte de la risa sino que notamos perfectamente el cáracter y personalidad del personaje.

¡WAAAAAAA! A todos ustedes

En el multiplayer nos volvemos a encontrar con el fantástico modo cooperativo ademas de los diferentes modos que son comunes en todo juego. Sin lugar a dudas, la experiencia se disfruta mucho más con amigos, pero desafortunadamente tiene algunos problemas con las conexiones. Es altamente recomendado que quien hostee tenga una muy buena conexión -en especial de subida- ya que de lo contrarios, si van a jugar de a más de dos personas, el lag se vuelve tortuoso.



Hasta la vista, baby

En definitiva, Serious Sam 2 es un juego excelente, pero le falta un cachito para ser lo que representaron sus versiones anteriores. Sigue teniendo un modo cooperativo fantástico y un multiplayer muy entretenido pero aún le falta. El motor si bien tiene algunos defectos menores, es fantástico y sin lugar a dudas el humor es genial.
Un aplauso para los croatas que lo han hecho otra vez. Han revivido el frenetismo de matar todo lo que se mueve sin un segundo de respiro.

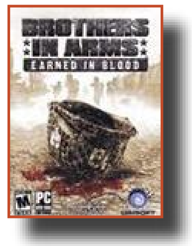
+ El humor, el frenetismo de los combates, el modo cooperativo, los vehiculos y los enemigos delirantes, encontrar el cadaver de Du_e Nu_em.

– Le falta un cachitiiiito para ser igual de frenetico como las entregas anteriores, algunos problemas con el sonido, algunos problemas al jugar en red, la “historia”.

PUNTAJE:
El regreso de Sam Stone y los croatas borrachos
80%
EXCELENTE

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

TOM HAN_S NO LO PRODUCIRIA MEJOR



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32 Mb compatible con DirectX 9 – 512 Mb de RAM - 5Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.5Ghz – Placa de video de 64 Mb compatible con DirectX 9 – 1Gb de RAM - 5Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Maximiliano Nicoletti



Levanté la mirada y pude ver el cielo de la noche. Las nubes habían marcado las alturas de un tono gris claro en medio de una noche sin estrellas. Los C47 volaban sobre mí, mientras eran regados por artillería alemana, las únicas luces que podían llegar a iluminar el cielo. El paracaídas caía hacia un lado de mí y una ráfaga de viento trató de arrastrarme con él en el momento en que me lo quité de la espalda. Al levantarme y tratar de encontrar en todas las referencias y mapas que había tenido que memorizar en Inglaterra el lugar donde estaba, vi una figura delante de mí. “Rayo”, grité. “Trueno”, contestó la figura. “¿Cuál es tu nombre, paracaidista?”, preguntó la sombra, a lo que contesté rápidamente mientras tomaba mi rifle del suelo y verificaba que estuviera listo para disparar. Pregunté lo mismo. “Soy Hartsoc_. Mis amigos me llaman Red”, respondió.

Me miró a los ojos y me dijo a base de señas que avancemos hasta una pequeña construcción de madera que se encontraba delante de él. Cuando estuvimos a cubierto, dio un largo vistazo, observándome de arriba abajo y me dijo: “Che, vos no sos de acá, ¿no?”. La pregunta me descolocó y me dejó mal parado. Sentí un profundo golpe en la cabeza y abrí los ojos para darme cuenta de que estaba muy cerca del piso de mi habitación. Pronto me di cuenta de que había tenido un sueño. También me di cuenta de que caerse de la cama en medio de la noche duele mucho. Cronológicamente era obvio, la Segunda Guerra Mundial terminó hace 60 años ya, no había posibilidad de que hubiese estado ahí. Pero algo me decía que yo había conocido a la persona con quien me había encontrado.
Me senté frente a mi PC que, como buen Gamer, no había apagado durante la noche, y le di un vistazo a mi lista de alegrías a analizar este mes. Encabezando la lista estaba Brothers in Arms: Earned in Blood.

Un repasito antes de rendir

Ojito que este cuadro puede arruinarte la historia del primero. Para aquellos que quieren hacer un repasito, en Road to Hill 30 tomamos el lugar de Matt Ba_er, un sargento que toma el lugar de líder de pelotón a último momento y en los primeros días de guerra le toca ver a casi la mitad de sus hombres fenecer bajo armas enemigas. Hacia el final de Road to Hill 30, Matt Ba_er debe conectar a su batallón con la 2nd Armored, que había sido pedida como apoyo en la defensa de la ciudad de Carentan. Luego de esta operación, “Red” Hartsoc_ es ascendido a Sargento junto a Ba_er.

MEDIIIIIIIC! (Sí, otra vez)

Luego de que este año Brothers in Arms: Road to Hill 30 tuviera un éxito rotundo y se transformara en un clásico Gaming Factor en nuestro número uno, llega a nuestras maquinolas su continuación, Brothers in Arms: Earned in Blood (que obviamente no voy a volver a tipear, por lo que ahora lo nombraré como BiA: EiB). Esta nueva entrega, con más olor a expansión que a continuación, nos dará mucho de lo que nos dio su primera entrega, pero en mayores dosis; algo así como Santiago Platero y sus problemas de estupefacientes.
Una vez más, la historia será tan cinemática como pueda ser posible, con ese estilo “a la Band of Brothers” que tuvo Road to Hill 30, pero con un diferente protagonista. Tomamos el lugar de “Red” Hartsoc_, a quien ya conocemos por haberlo mandoneado durante horas en la primera entrega. Esta vez es su turno de tomar las riendas del escuadrón y llegar intacto a la colina 30. Red es citado por un oficial superior para contar su experiencia durante la guerra a quince días del

FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
FPS	Gearbox Software	Ubisoft	LAN / Internet hasta 4 jugadores



Día D. A partir de acá empieza el tono cinemático del juego y la historia principal de Earned in Blood. Hartsoc_ contará cómo fue la noche del salto para él y qué le sucedió a partir de ese momento y hasta que se reencontró con Ba_er, en Road to Hill 30. En ciertos momentos del juego la imagen se congelará y se tornará de color sepia, y escucharemos a Hartsoc_ contando un poco de su forma de ver las cosas. Aparte de esto, cada cierta cantidad de capítulos veremos a Hartsoc_ una vez más sentado delante de su entrevistador, momentos en los que podremos admirar cómo nuestro personaje muestra expresiones de tristeza y dolor. De la misma forma, cada capítulo comienza, al igual que en Road to Hill 30, con la voz en off de Red hablando un poco de su vida y de lo que tendremos que hacer. Todo esto sumado a las cosas que van sucediendo durante el combate contra los chu_ruts, hace que una vez más se cumpla el objetivo filmográfico del juego.

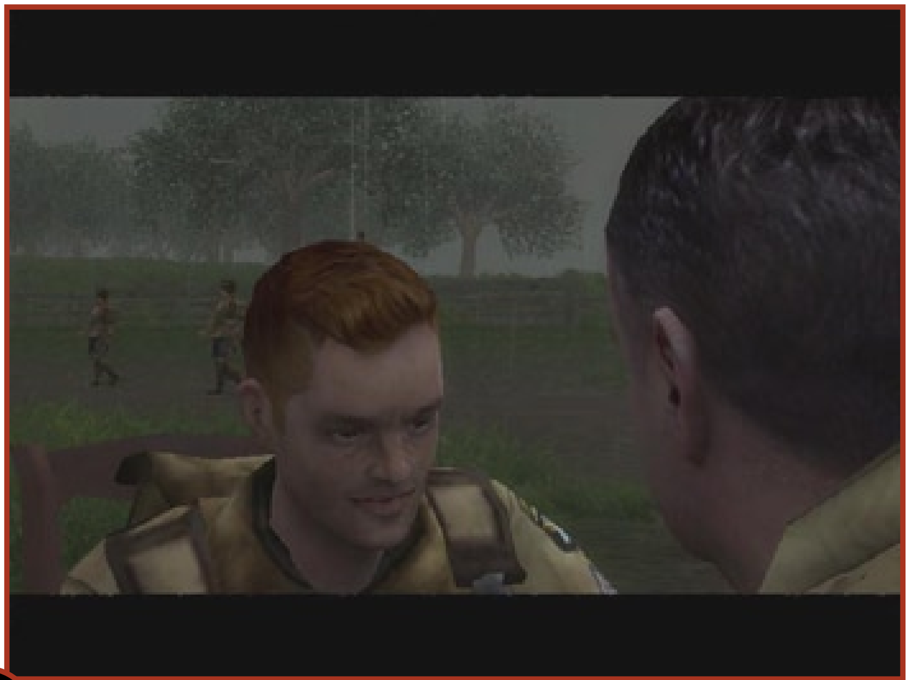
¡Desola! ¡Suprime a ese alemán!

A simple vista, Earned in Blood sigue siendo lo que su predecesor: el primer juego de la Segunda Guerra Mundial en el que se nos da la posibilidad de comandar un pequeño escuadrón en batalla. Los gráficos y los escenarios en general se mantienen en un tono parecido a lo que fue Road to Hill 30. El espacio a recorrer es prácticamente el mismo. Contamos con una cantidad de escenarios de la costa francesa algo variada, desde bosques y descampados hasta grandes ciudades, muy bien detalladas y con terminaciones muy cuidadas en cuanto al texturado y la construcción de las zonas en sí. De todas formas se conserva esa linealidad que tenían los escenarios de la primera versión, en la que comúnmente sólo teníamos una opción para atacar al enemigo: suprimirlo, flanquearlo, llenarle el cuerpo de plomo. Por supuesto, tendremos diversas diferencias. En BiA, las opciones para flanquear a un enemigo eran inexistentes. La única forma era enviar a un equipo

Tacticas de guerra

Nunca olvides que la clave para avanzar en este juego está en las 4 Fs: find, fix, flan_ and finish (encontrar, retener, flanquear y terminar). Toma una posición desde donde hacer que uno de tus equipos dispare sobre los alemanes para retenerlos ocultos y que no te vean avanzar con tu otro equipo -o a tí sólo- por alguna zona por la cual tengas la posibilidad de eliminar al enemigo. No te olvides de que en este juego, al contrario que en el anterior, si los alemanes te descubren, buscarán una mejor posición en la que estar más cubiertos o, en dificultades altas, tomarán posiciones ofensivas e intentarán asaltar tu pequeña trinchera improvisada.

de disparo a que lo mantenga a raya y tomar el único camino habilitado solo o acompañado por un equipo de asalto y eliminar el grupo enemigo. En EiB muchas veces nos encontraremos que para salir de una situación apretada tendremos más de una solución para seguir avanzando, siempre linealmente, claro, hacia la siguiente posición. Más de una vez, una mala decisión va a llevarnos a perder hombres en el campo de batalla, lo que nos descontará puntos y condecoraciones, las cuales al final de cada capítulo otorgan Extras visibles desde el menú principal del juego. También suele pasar, al contrario de Road to Hill 30, que debamos atacar los







lados de más de una posición a la vez, por lo cual, para flanquear a un enemigo que nos cierra el paso por donde debemos ir, tal vez debamos rodear toda una zona que está llena de grupitos de chu_ruts. Y eso no es todo, sino que además, durante este juego los alemanes pueden llegar a ver nuestras intenciones de flanqueo y tratar de tomar una posición defensiva más apta para no ser acribillados. Una muy buena modificación de la Inteligencia Artificial del juego.
¿Por qué no menciono las granadas? Simple: poder embocarle una granada a un pelotón enemigo es tan posible como que Diego Beltrami no sea homosexual. Sí, totalmente imposible.

Un 4-3-3 bastante particular

Contaremos una vez más con dos diferentes grupos de disparo o un grupo de disparo y un tanque durante nuestras misiones. Podemos ordenar a nuestros equipos que nos sigan, que tomen posición en algún lugar que indiquemos, que disparen sobre una posición o la asalten, o que emprendan la retirada, cancelando todas sus órdenes y buscando la posición para cubrirse más cercana. De la misma forma, cuando ordenemos algún otro movimiento, nuestro pelotón tomará nota de los alrededores y buscará el puesto más apto para disparar sin recibir daño alguno. Es muy poco probable que cometan alguna estupidez como dejar las zonas de cobertura a menos que nosotros nos hayamos parado en un lugar que les ordenamos tomar. La adrenalina de la situación se hace notar en este juego, dependiendo del momento en que nos



encontremos. Si estamos siendo asediados por alemanes, Red dará sus órdenes a los gritos, llegando a parecer desesperado en algunos momentos. En cambio, en la tranquilidad de una caminata de patrulla, sus órdenes serán en un tono calmo y sin muchas preocupaciones.

Fin de la operación y debriefing

Nos encontramos ante una continuación con más aire a expansión que otra cosa. Más allá de los cambios en su IA, la nueva historia y el arreglo de algunos bugs de la primera edición, Brothers in Arms: Earned in Blood conserva la estructura que fue presentada en Road to Hill 30. Con mil veces más acción, más situaciones de batalla y pocos cambios en la parte gráfica, todo da un indicio de ser una expansión. A pesar de eso, no deja de ser un excelente juego, digno de jugar y dedicarle unas horitas al sistema táctico.



+ La Inteligencia Artificial reforzada. La mejora en algunas pautas gráficas. Los gritos de Red.

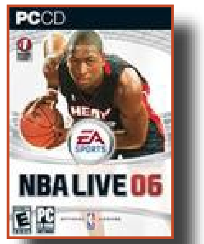
– Tanto olor a expansión y tan pocas mejoras para ser una continuación. Tanto potencial en hacer lo mismo.

PUNTAJE:

La continuación de un juego que marcó una nueva forma de jugar .

84%

EXCELENTE



NBA LIVE 06

¡SLAM DUN_!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.6Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias

Todos los que se emocionaron cuando Manu Ginóbili ganó por segunda vez el anillo de la NBA y cuando los Spurs contrataron a Fabricio Oberto para esta temporada, están de parabienes porque acaba de salir el nuevo NBA Live 06.
Como ya es costumbre en EA, ni bien sale una nueva versión de uno de sus juegos, surge el interrogante de si ésta será una mera actualización de su predecesor o si realmente le pusieron pilas y desarrollaron algo innovador. Por desgracia esto último rara vez sucede y cuando pasa no siempre los cambios son los más acertados.
NBA Live 06 incorporó una novedad bastante grande a la saga, que son las Freestyle Superstar Abilities. Estos son movimientos especiales que sólo pueden realizar los jugadores estrellas de cada equipo. Estas nuevas habilidades tienen sus pro y sus contras, que analizaremos más adelante. Pero lamentablemente el resto del juego sigue siendo prácticamente igual a NBA Live 05 y hasta el nuevo motor gráfico no es más que el de siempre con algunos retoques mínimos.



Abajo los simuladores

Como ya dije anteriormente, el cambio más resonante de este NBA Live 06 es la aparición de las Freestyle Superstar Abilities. Estas consisten en habilidades extraordinarias tales como volcadas casi imposibles, triples a largas distancias, pases de espalda al otro jugador o tapones y bloqueos en defensa. Está claro que este tipo de movimientos no los puede realizar cualquier jugador, sino sólo los mejores. Los jugadores estrellas tienen distintas denominaciones dependiendo de las habilidades especiales que pueden realizar. Por ejemplo, Emanuel Ginóbili o _obe Bryant son “Scorers” porque pueden anotar bandejas con los ojos cerrados o tiros a cortas distancias casi sin error. Aquí es donde surge un problema bastante notorio de este juego: las diferencias demasiado marcadas entre las estrellas y los demás jugadores. Es normal que todos nuestros pases vayan dirigidos hacia los basquetbolistas que pueden realizar las habilidades especiales porque la diferencia se nota y mucho. Un equipo como Miami Heat, que tiene a la bestia Shaquille O’Neal –“Power Player”–, puede basar la totalidad de sus ataques en él, ya que es casi imparable. En la realidad, si bien estos jugadores son excepcionales, no lo son tanto como los hacen ver en este juego.
A su vez, no todas estas Superstar Abilities son igual de útiles. Está claro que un “Scorer” o un “Sharpshooter”, que pueden lanzar y embocar casi sin fallar, son más desequilibrantes que un “Stopper” que sólo tiene funciones defensivas.
A pesar de estos problemas, este implemento hace bastante más vistoso el juego y un poco más divertido, en especial en el multiplayer. Obviamente, ahora todo es mucho más arcade que antes, lo que puede molestar a los más fanáticos del baloncesto.
Siguiendo con las novedades, podemos mencionar la vuelta del modo NBA All Star Wee_end, en donde podremos disputar concursos de volcadas y tiros de tres puntos. Si bien no es una novedad que afecta al juego en sí, aumenta mucho su rejugabilidad, en especial por lo divertido que es este modo cuando lo jugamos en multiplayer.



Con el sello de EA Sports

En el apartado técnico es donde aparecen los fantasmas de todo juego de EA Sports. Gráficamente, y a pesar de que habían anunciado un engine nuevo, es igual a la versión anterior de este juego. Solamente vemos algunos retoques en los rostros de los jugadores más reconocidos y en algunas vestimentas. Por lo demás, ni se nota la diferencia (siguen sin curarse del paha virus, cosa seria eh). El sonido tampoco evolucionó en nada. Todo se escucha igual que antes con excepción de la música, donde cambiaron las canciones. Pero sigue siendo hip-hop, que por más que personalmente no me gusta, es el estilo indicado para un juego de estas características.
Un defecto que sigue estando vigente año tras año es que la mayoría de los roo_ies –jugadores que disputan su primer año en la NBA– están bastante mal diseñados, tanto gráficamente como en sus cualidades deportivas. Jugadores como Fabricio Oberto, que si bien son novatos tienen una vasta experiencia internacional, ni siquiera tienen una fotografía como los demás jugadores en su información personal.
Los modos de juego –dejando de lado la inclusión del All Star Wee_end- siguen siendo los mismos, a excepción de unos cambios en Dinasty. Aquí tendremos que ser el manager de un equipo y hacerlo triunfar. Para ello deberemos entrenar de la mejor manera a nuestros jugadores, contratar alguna estrella y tener un buen recambio en la plantilla. La principal novedad es que se puede entrenar a los jugadores para convertirlos en estrellas poseedoras de habilidades especiales. Lo más divertido es hacerlo con juveniles para moldearlos como queramos, acorde a nuestros gustos y las necesidades del equipo. Obviamente, esto nos llevará algunos meses e incluso años, por lo que para disfrutar este Dinasty Mode en todo su esplendor deberemos invertir varias horas de juego.
Por último, la jugabilidad –más allá de las habilidades especiales– mantiene las mismas caracteristicas que la versión del año pasado. La forma de realizar lanzamientos, volcadas, pases y hasta alley oops sigue siendo la misma. Es interesante la forma en que podemos ordenarle a nuestro equipo la actitud que debe tomar. Con sólo apretar un botón es posible que nuestros jugadores cometan una falta intencional o pedir un tiempo muerto.



Esto me recuerda a una propaganda de Ni_e





Un simple arcade

A decir verdad, los cambios introducidos en NBA Live 06, si bien son llamativos, transformaron completamente al juego en un arcade. Eso en sí no es del todo malo, pero trajo consigo unos defectos que deben solucionarse para el año que viene. Afortunadamente, sigue siendo un juego divertido aunque tenga que mejorarse para la próxima versión, tanto jugable como técnicamente.



+ Las Freestyle Superstar Abilities son muy vistosas y divertidas en su ejecución; el Dinasty Mode; es muy entretenido, especialmente el modo multiplayer.

– Prácticamente no evolucionó técnicamente; falta depurar la jugabilidad a partir de la inclusión de las habilidades especiales.

PUNTAJE:
Un buen arcade de bas_etball.
71%
MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Deportes | Desarrollador: EA SPORTS | Distribuidor: EA GAMES | Soporte multiplayer: Hasta 4 jugadores por PC con dos PC maximo



FIFA 06

_IC_ OFF!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM

POR Juan Marcos Victorio

EA Sports lo hizo de nuevo. Como cada año, lanzaron su línea de simuladores deportivos y entre ellos del que les hablo en la presente nota: FIFA 06 -noten la nueva nomenclatura-. La duda, como en cada una de las versiones que sacan, es siempre la misma. ¿Vale la pena? ¿Mejoró realmente el juego? ¿Y los gráficos? ¿La jugabilidad? ¿Es más de lo mismo? ¿Sigo jugando al FIFA 2005? Como suele suceder, la respuesta no es simple y depende de muchos factores.



¿Y el comentario en la nota de Mega Man qué tenía que ver?

Antes que nada necesito hacer esto: si leyeron mi nota de Mega Man X8, seguro vinieron volando hacia esta hoja de la revista para entender el por qué de mi comentario sobre FIFA y teclados USB. Resulta que inocentemente y con el juego en mis manos, me dispuse a instalarlo. Funcionaba todo de perillas, cuando al correr el juego me encuentro con un problemín: los menús se movían solos, y no sólo eso, al mover el mouse o tocar el teclado cambiaban las opciones al azar, como si mi PC se hubiera vuelto loca. Después de mucho renegar, y buscar info por todos lados, me encuentro con que la cosa era simple: FIFA 06 no anda con teclados USB. Conecto mi viejo teclado y todo funciona perfectamente. Primera impresión negativa del juego, que costaría -y mucho- quitarme de encima.
Sí, sí, salió ya un parche que soluciona este inconveniente -además de otros pequeños errores de control-, pero no puedo analizar un juego esperando que salgan sus parches. Tengo que dar mi opinión con la versión que la empresa puso en las góndolas de los negocios.
Y la compañía no debería sacar a la venta un juego en estas condiciones. Es inadmisible un error tan básico que no me permita siquiera jugarlo porque no toma un hard que hoy en día es mucho más común de lo que se piensa.
Hecha esta aclaración, sigamos adelante.

Another year, another FIFA...

El sistema de juego sigue siendo el mismo, con pequeños toques que indudablemente mejoran la jugabilidad, pero se siente casi idéntico.
El juego cuenta con un par de inclusiones interesantes, entre ellas la posibilidad de cambiar la táctica de equipo con un toque en el game pad, lo cual le da cierta variedad y mejor control al partido. Otra novedad es una especie de sistema de “moral” del equipo, que afecta visiblemente el comportamiento de los jugadores dentro de la cancha; si ves un jugador con problemas de este tipo, no dudes en hacer el cambio urgente.
El modo manager ha sido mejorado, sobre todo mediante la simplificación en muchos aspectos para un uso más cómodo y la profundización de las características que realmente necesitaban desarrollo. Ocurre que jugando como manager en la versión anterior había demasiadas cosas confusas, y costaba tomarle la mano para disfrutarlo correctamente. Ahora por lo menos las opciones parecen estar donde deben estar y hacer lo que se supone que deben hacer; y los agregados y mejoras son realmente de agradecer. Tarde o temprano terminaremos usando este modo, porque después de jugar unos cuantos torneitos o partidos, dan ganas de pasar al “siguiente nivel” y poder jugar algo que nos lleve a un cierto “recorrido”, tanto temporal como histórico y en experiencia.
Otra nueva característica es la inclusión de premios en forma de puntos, que podremos gastar para desbloquear infinidad de bonus, desde camisetas alternativas, estadios, bios de jugadores, videos e incluso nuevas pelotas.
La banda sonora logra subirle unos cuantos puntos, ya que está compuesta mayormente de temas dentro de todo conocidos, unos 40 en total, que incluso podemos seleccionar o quitar de la lista de “play”.
La parte gráfica del juego es excelente y tiene pequeños toques y mejoras con respecto a la anterior versión, aunque son sólo eso: toques limitados.
Por el lado de los puntos negativos tenemos los menús y su distribución. ¿Por qué siempre se empecinan en cambiarnos las cosas del lugar? Cuando por fin me acostumbré a los menús de FIFA 2005, nuevamente me cambian todo y tengo que aprenderlo de nuevo. Hay opciones que están en cualquier lado e incluso son complicadas de encontrar. Encima a esto se le suma que la navegación con el teclado no es lo más cómoda, ya que el mouse suele molestar, porque según dónde esté el puntero, responderán de distinta manera los comandos con el teclado.
La inteligencia artificial por momentos es bastante mala y seremos testigos de jugadas horrendas, jugadores que salen de la cancha con la pelota cuando la tienen dominada, arqueros que no salen cuando viene un delantero y lo esperan para que los mate, arqueros que se meten en el arco cuando tenían la pelota controlada en sus manos y muchas situaciones de este tipo que le quitan realismo.
Por otro lado, el game tiene bugs imperdonables. En más de una ocasión el arquero contrario entró con la pelota más de un metro dentro del arco y no cobró el gol. O en ciertos momentos los jugadores del equipo contrario parecen desorientados, sin saber qué hacer y dan vueltas con la pelota, la juegan para atrás, no atacan, estem... Bueno... Quizás no sea un error; es probable que los diseñadores hayan visto demasiados videos de la selección de Pe_erman para inspirarse al hacer el juego.



Another FIFA, another year?

No hay dudas de que estamos ante el mejor FIFA hasta la fecha, pero el tema es: ¿vale la pena realmente? O sea, cada FIFA que sale es -salvo excepciones- mejor que el anterior, pero la poca innovación que tienen nos hace pensar si es necesario adquirir todos los años la nueva versión. Más aún cuando el año entrante tenemos encima el mundial de fútbol y ya ha sido anunciado FIFA 06: Road To FIFA World Cup, y seguramente luego saldrá FIFA 07, con lo cual tendremos un FIFA nuevo cada seis meses.
En este punto, no pienso entrar en debates sobre preferencias entre PES y FIFA, aunque intuyo que muchos querían leer eso. No tendría sentido hacer comparaciones, porque no es más que un tema de gustos personales. Ambos son los mejores exponentes del género y al igual que un River-Boca, Coca-Pepsi, Intel-AMD, ATI-Nvidia o cualquiera de las rivalidades que se les ocurra, es pura y exclusivamente un tema de elección de cada uno.
En fin, si sos fana del fóbal, si querés probar absolutamente todo lo que salga referido al balompié, si hace un par de años no comprás un FIFA, o simplemente si tenés ganas de disfrutar de uno de los mejores juegos del deporte rey, este game es para vos.
¡Ah! Y si soñabas con ver jugar bien a la Selección Nacional, probablemente ésta sea tu única oportunidad de cumplirlo.



+ Las mejoras introducidas son de agradecer, el modo manager es interesante, la jugabilidad y los gráficos en general están bien.

– Si nunca te gustó FIFA no esperes que esta versión cambie eso, bugs molestos y jugadores tontos, si usás teclado USB conseguite urgente el parche.

PUNTAJE: La nueva versión de FIFA de EA Sports.

79% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
Deportes	EA SPORTS	EA GAMES	Hasta 8 jugadores LAN / Internet



FIFA MANAGER '06

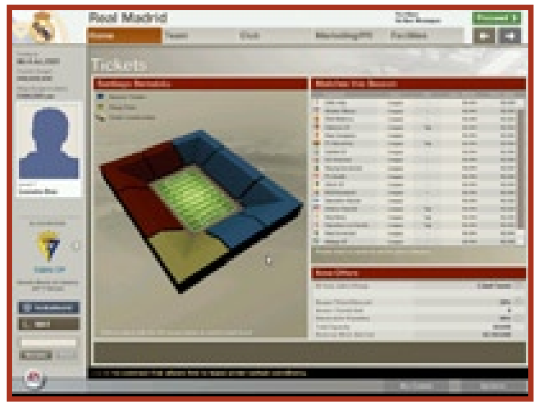
O CÓMO SHEVCHEN_O EMPEZÓ A CREER EN EA SPORTS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS Procesador de 1.6Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM

POR Leandro Dias

Hola; mi nombre es Andriy Shevchen_o, juego para el A.C. Milan y soy el mejor delantero del mundo. Para los que no lo saben, mi hobby es jugar a todo manager de fútbol que sale al mercado para ver cuál representa más fielmente toda la magia y talento que tengo en los pies. Lástima que Carlo (NDE: el técnico del Milan donde juega Shevchen_o) nos mata con su doble turno y a veces no puedo jugar tanto como quisiera. No entiendo por qué nos hace entrenar tanto a las estrellas como YO. Si aunque me mande tres botellas de vod_a antes de un partido nadie me puede parar. Si no me creen, pregúntenle al gil de Cannavaro, que el otro día lo pasé como a un conito y estaba más dado vuelta que el burrito Ortega en Turquía.
Pero bueno, en compensación por hacerme laburar tanto, Carlito me regaló el nuevo juego manager de EA Sports. Casi se lo tiro por la cabeza. ¡EA SPORTS! Seguro que



es igual a la versión del año pasado –que también me había regalado él–; además de que es obvio que no le va a llegar ni a los talones a Football Manager. Pero bueno, me da paja ir hasta Roma a comprar otro juego –acá en Milán solamente venden juegos de los salames de EA–, así que tendré que jugarlo.



Muchas novedades... ¿Seguro es de EA?

Ni bien terminé de instalar FIFA Manager 06, me di cuenta de que algo había cambiado. Por empezar, ya no hay tanto colorinche y a pesar de que los menús tienen muchos más detalles gráficos que otros managers, todo parece mucho más serio. Más profesional. Como yo, que soy el profesional número uno. No como los periodistas, que le toman la leche al gato, le habilitan modos porno a Grand Theft Auto o le sacan el mismo juego que el año pasado a EA SPORTS. Misma tarea que realizan Pelé, Avelange, Blatter, Santiago Platero y el nerd de John Carmac_.
Volviendo al juego, pude notar que la base de datos ha sido bastante ampliada y ya no hay jugadores ficticios. Ahora están disponibles ligas importantes como la brasileña y jugadores jóvenes que todavía militan en las divisiones inferiores. Obviamente, todavía no pudieron superar la tremenda base de datos de Football Manager, pero van por el buen camino. Además, mis colegas ahora están representados –al menos sus atributos– más fielmente que antes, en especial yo, que hasta en el juego soy lo más. Pero pude observar una cosa que me molestó: Bec_ham es un crac_ en este juego. ¡Bec_ham! ¡El más pecho frío entre los pecho fríos! Si no puede jugar ni al Ludomatic. Seguro que puso toda la papota para por lo menos jugar bien acá. No como yo, que no pago nada y sigo siendo el mejor. Bueno, pago diez mil euros mensuales en un tratamiento de elongación peneana que me recomendó un tal Marcelo Bielsa. Pero no le digan a nadie, eh.
Una novedad que incluyó EA Sports –¡milagro!– en esta nueva versión es la posibilidad de fundar un club. Para ello tendremos múltiples opciones para crearlo a nuestro gusto. Podemos elegir el escudo, las camisetas y la forma y capacidad del estadio, entre otras cosas. Luego de fundado el club, empezaremos a competir en una liga menor y con casi nada de reputación. La





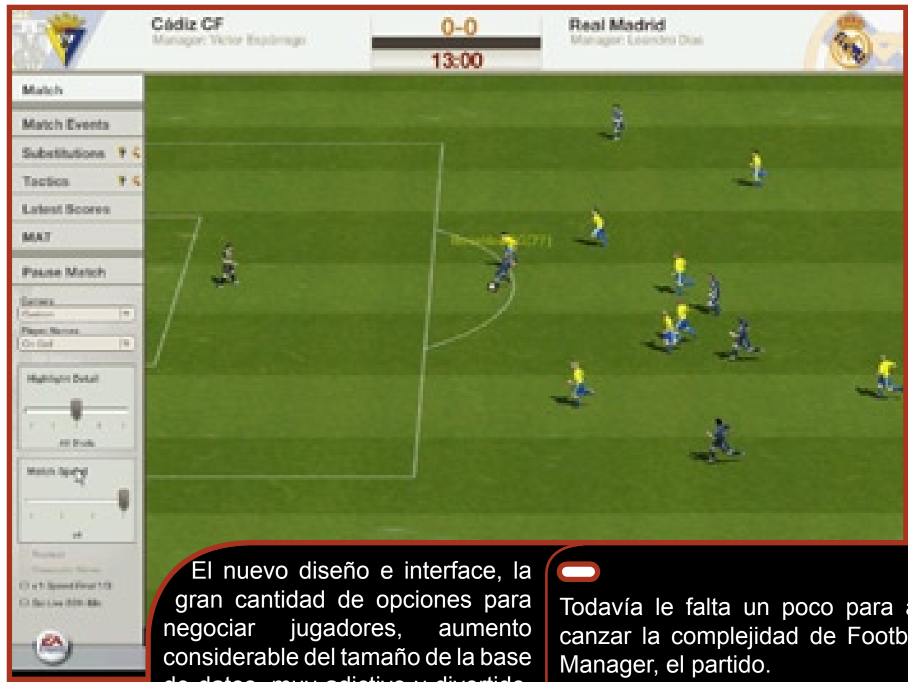
idea es ir ganando poco a poco las ligas en las que compitamos para obtener más dinero y así mejorar al equipo. Realizar todo esto con éxito es realmente muy complicado, más aún que atajarme un mano a mano. Otro detalle interesante de FIFA Manager 06 es la enorme cantidad de opciones que tenemos a la hora de realizar las transferencias. Para convencer a jugadores de que vengan a nuestro equipo y a los clubes de que acepten nuestra oferta, contamos con distintas cláusulas. Para comprar jugadores de elite –como ese delantero delicioso que patea traseros en el A.C. Milan– deberemos no sólo ofrecerle un buen sueldo, sino que también casa, autos y demás lujos. Es que no sólo del deporte vive el futbolista, como ese argentino Esteban Fuertes, que tiene que andar publicitando forros (no, no publicita a Bec_ham, me refería a profilácticos).

Partido en 3D o en 2D, he aquí el dilema

Todo muy lindo hasta ahora, pero cuando me vi jugar en el partido me sentí insultado. ¡Y yo qué me quejaba del partidito en 2D de Football Manager! No es que esté del todo mal, pero es muy básico. Los gráficos no son la gran cosa, porque son como los de FIFA 2006 pero menos detallados. Pero lo que molesta es que los jugadores parecen robots. Lo único que hacen es dar pases y de vez en cuando patear al arco. No tiran casi nunca una gambeta, y cuando la tiran, tienen menos cintura que un lavarropas. Aunque jueguen Robinho, Messi, Saviola o Ronaldinho, no veremos nunca un poco de habilidad o de movimientos suaves. Y lo peor es que también para patear son duritos los jugadores. ¡Hasta yo, el más ágil y exquisito delantero pateo al arco como un paralítico rehabilitado en FIFA Manager 06! La única solución sería que los capos de _onami le cedan el engine del maravilloso Winning Eleven –ahí si que representan toda mi grandeza a la perfección–, cosa que es más difícil que descubrir en el antidoping todo lo que se manda el Rafa Nadal.
Las tácticas e instrucciones, al igual que los entrenamientos que podemos realizar, son bastantes pero todavía no alcanzan la cantidad y calidad del juego de Sports Interactive. Por último, en esta versión la moral del equipo no baja y sube tan abruptamente por comentarios que hagamos antes y después del partido. Esto aumenta el realismo del juego, porque no todos los jugadores son unos mariquitas que ante cualquier cosa se bajonean. Y menos yo, que soy el mejor.

Tiembla Sports Interactive

Increíblemente, EA Sports logró sorprenderme y, ante todos los pronósticos, sacó un muy buen manager de fútbol. Igualmente cuando salga a la venta O Rei Shevchen_o's Pro Manager 2008, este jueguito va a tener menos ventas que la camiseta que usó Verón en el Mundial del 2002. Va a ser el manager ideal. Sólo van a poder jugar con el más grande, es decir con Andriy Shevchen_o, para que sientan en carne propia lo que es ser el Rey del balompié. Ma qué Maradona ni Maradona...



+ El nuevo diseño e interface, la gran cantidad de opciones para negociar jugadores, aumento considerable del tamaño de la base de datos, muy adictivo y divertido, poder incluir nuestros MP3 en la lista de reproducción.

– Todavía le falta un poco para alcanzar la complejidad de Football Manager, el partido.

PUNTAJE: La muestra clara de que cuando EA quiere, puede sacar un buen juego.

83% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: Deportivo | Desarrollador: EA Sports | Distribuidor: EA Games | Soporte multiplayer: Hasta cuatro jugadores en la misma PC



TRAINZ: RAILROAD SIMULATOR 2006

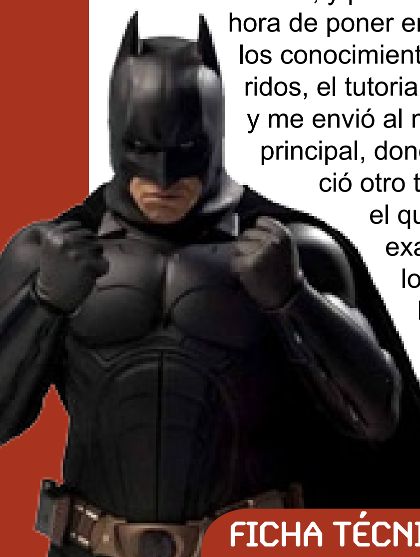
_ILÓMETROS Y _ILÓMETROS DE NADA...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.6 Ghz - Placa de video de 64Mb compatible con Direct X 9.0 - 512Mb de RAM - 4.0 Gb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.0 Ghz - Placa de Video de 128Mb compatible con Direct X 9.0 - 1Gb de RAM - 4.0 GB de espacio libre en el disco rígido.

POR Maximiliano Nicoletti

Los que viajamos seguido en tren tenemos que padecer constantes sufrimientos como demoras, falta de trenes, falta de vagones por lo que debemos sufrir apretados.
Ahora... ¡Es momento de la venganza! O no tanto; en realidad podemos ser nosotros los que torturemos a la gente llegando tarde, andando lento o incluso deteniendo el tren en medio de la nada por más de media hora. Es nuestro turno de sentarnos cómodos en la cabina del conductor con el mate y los bizcochitos mientras dejamos apagados los ventiladores un día de 40º C. Es hora de... Trainz.

Pero tengo que ser sincero con ustedes, fieles lectores de Gaming Factor. Al iniciar el primer tutorial de Trainz para poder ingresar en este pesado mundo de la destrucción del ánimo del pasajero, me encontré con un enorme cuadro de texto que tapaba ¾ de pantalla. No sólo eso, sino que el texto era pequeño y apenas explicaba las cosas, y cuando te pedía que vos hagas lo mismo que decía el texto, tapaba lo que de verdad estaba sucediendo en el modelo simulado, o sea que sólo podíamos ver la interfaz. Además, cuando al fin desapareció el cuadro de texto, y pensé que era hora de poner en práctica los conocimientos adquiridos, el tutorial se cerró y me envió al menú principal, donde apareció otro tutorial en el que sucedió exactamente lo mismo. Luego de quince minutos de haber estado instalado en mi PC, Trainz desapareció, por lo cual no tengo mucho para contarles sobre el susodicho juego, así que voy a hablarles de mi amigo... ¡BATMAN!





¡Parabarabarabarabarabarabaaaaaam!

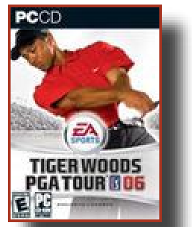
¿Y qué tiene Batman de especial? Pues bien, Batman es un hombre.
Sí, al contrario de lo que muchos piensan, no es un hombre murciélago: es sólo un hombre vestido de murciélago. Lo cual sólo lo hace un loco al que le gustan los bailes de disfraces. Para quedar más claros, su traje cuenta con una mascara con cuernitos -si, son cuernitos, ¿desde cuándo los murciélagos tienen semejantes orejas?-, una armadura con los abdominales marcados y pintada con pintura negra para autos, pantalones de cuero ajustados y, obviamente, una capa con flecos. Además de ser un hombre vestido de murciélago, Batman es un superhéroe. Como Superman, o Linterna Verde, o Arnold Schwarzenegger. Pero no es un superhéroe común, porque, al contrario que Domingo Cavallo, él no tiene superpoderes. Exacto, es un hombre común. ¿Qué es lo que lo hace especial, entonces? Su gran capacidad física le permite saltar muy alto y lejos, balancearse por edificios utilizando sus utensilios high-tech que saca de su bati-cinturón. Batman tiene muchas cosas raras en su bati-cinturón, muchas cosas inventadas por él mismo. ¡Como un repelente contra tiburones! Batman a veces tiene un compañero. Su compañero se llama Robin. Robin es un niño que trabajaba en un circo hasta que sus padres murieron. Un día Batman tomó mucha bati-fresita y se puso a joder con su repelente para tiburones. Se le escapó un spray y se lo dio en la boca a Robin. Así fue como el primer Robin murió por intoxicación.

¡A los bati-tubos!

¿Y qué tiene que ver todo lo que estoy diciendo con un montón de trenes virtuales? La respuesta es simple: ¡¿A quién le importa?! ¡Batman tiene el Batimóvil! ¿Para qué quiero un tren?
¿Qué más les puedo decir, mis amigos, sobre este personaje que tanto bien nos hace? No mucho más. Batman es un hombre bueno. Lleno de rencor y venganza, pero igual es bueno. Batman vive en Ciudad Gótica y se esconde bajo la identidad de Bruce Wayne. Batman tiene una cueva enorme bajo su casa. Batman es mi héroe y yo lo quiero.
Ah, sí, y el Trainz Simulator es un lindo juego, si se tiene la paciencia para pasar por 15 tutoriales sin hacer absolutamente nada antes de poder jugar a ver un tren correr por una vía en línea recta. ¿Dónde dejé mi Call of Duty?

PUNTAJE:
Un lindo juego de trenes con bonitos gráficos, para gente con mucha paciencia y sin Batman.
67% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Simulación | Desarrollador: Merscom | Distribuidor: Auran
+ Una linda estética. Bonitos trenes.
– ¿Para qué quiero un tren si puedo tener un Batimóvil?



TIGER WOODS: PGA TOUR 06

NO ES BAS_ET, NO ES FÚTBOL, ES... GOLF

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800MHz – Placa de video de 32 Mb – 128 Mb de RAM - 2Gb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.4GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 2Gb libres en el Disco Rígido

POR Leandro Dias

Normalmente asociado a viejos oligarcas o a gorditos sin estado físico, el golf es un deporte profesional que tiene una cantidad razonable de seguidores en el mundo. Como la gente de EA Sports es muy solidaria con los fanáticos de este deporte, año a año lanza al mercado un juego de golf. Éste es auspiciado nada más y nada menos que por Tiger Woods, el mejor golfista de la actualidad y uno de los mejores de todos los tiempos.
Aunque a la mayoría de ustedes no les interese en lo más mínimo gastar sus ahorros en un juego basado en un deporte con tanta adrenalina como un torneo de Bac_gammon, Tiger Woods PGA Tour 06 es un muy buen producto y, sobre todo, divertido. Obviamente no pudo zafar del todo de las consecuencias del paha virus -que ataca todos los años las oficinas de EA Sports-, pero las novedades de esta nueva versión son lo suficientemente interesantes como para justificar el gasto, incluso si ya teníamos la versión anterior. O casi.

Hoyo en uno

El aspecto más depurado de Tiger Woods PGA Tour 06 con respecto a su predecesor es el de los modos de juegos. Básicamente, el juego se desarrolla de dos maneras: la primera es empezar con un jugador real o uno creado por nosotros y disputar una temporada con él, pudiendo inscribirnos en varios torneos y competencias para progresar en el ran_ing y ganar dinero; el segundo modo de juego es el más complejo y más innovador, ya que debemos crear un golfista amateur con muy poco dinero e ir haciéndolo evolucionar poco a poco hasta convertirse en el mejor. Para ello será necesario ganar torneos menores y algunos desafíos especiales que nos harán mejorar nuestros golpes. A su vez, con la experiencia –y cash– que vayamos ganando, tendremos la posibilidad de mejorar las habilidades de nuestro personaje y de comprarle mejores ítems.
Es destacable la enorme cantidad de opciones que tenemos para elegir a la hora de crear un personaje de cero. Es posible modificar desde el peso y la altura del golfista hasta el tamaño de sus muñecas. Además, contamos con una tremenda cantidad de objetos para comprar, como distintos palos, gorras, guantes o relojes. Estos artefactos no sólo quedan muy copados a la vista sino que algunos influirán en nuestro desempeño en las competencias.
Técnicamente, Tiger Woods PGA Tour 06 es bastante bueno pero no marca una gran diferencia con su predecesor. Los gráficos han sido levemente mejorados, especialmente los personajes y el entorno. Igualmente algunas cosas lucen un poco descuidadas, como los árboles y algunas plantas. En cuanto al sonido, no es la gran cosa, más que nada porque la atmósfera dentro del golf tiene que ser calma.
Por último, la jugabilidad es similar a la de las anteriores versiones, pero mejorada y con más opciones que antes. Ahora una enorme cantidad de variables afectan nuestros golpes, tales como el viento, la velocidad con que impactamos la pelotita o las condiciones del terreno.
En síntesis, Tiger Woods PGA Tour 06 es un excelente juego de golf y por más que a muchos no les llame mínimamente la atención, deberían probarlo, ya que tienen diversión para rato. Y más si quieren jugarlo con un amigo o si son fanáticos de este deporte.





PUNTAJE:
El mejor juego de golf de la actualidad.
82% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:
Género: Deportes | Desarrollador: EA Sports | Distribuidor: EA Games
+ Las creación de personajes, la cantidad de variables que afectan a la jugabilidad, jugar con Tiger
– Algunos problemillas en los gráficos, poca evolución técnica con respecto a la versión anterior.



ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 2.9Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Diego Bortman

Rome Total War: Barbarian Invasion es la nueva expansión para el glorioso Rome Total War. Ésta nos sitúa aproximadamente en el 370 dC, donde podremos tomar el control del Imperio Romano de Occidente o de Oriente e incluso de los pueblos bárbaros como los Sajones, Vándalos, Francos, Godos, Alemanni y los terribles Hunos entre otros.

Esta expansión trae cosas buenas y malas. Dentro de las malas -por llamarlo de alguna forma- se encuentran los s_ins de las unidades. Mientras que en Rome Total War eran aceptables, en Barbarian Invasion no los son - unidades con colores lisérgicos, los Hunos cuentan con unos bigotes llamativos, los cuales los hacen pasar por Franceses, mientras que las mujeres de los Roxolani van a la lucha entalladas en unos llamativos leotardos de color azul eléctrico e incluso a ciertas unidades les falta una pierna. ¡Vamos, gente! Se hubieran puesto las pilas.
La IA ha sido mejorada notoriamente. Las unidades enemigas flanquean bien y no cometen errores estúpidos al atacarnos; nuestros Generales son más inteligentes y rara vez tienen tendencias suicidas de cargar ellos solos contra el enemigo.
Algo que se extraña son los discursos antes de la batalla. En el RTW los discursos Romanos eran espectaculares. Incluso los de otras facciones zafaban bastante bien y eran buenas arengas antes de combatir basadas en ciertas características de nuestro General. Pero en esta expansión no hay ninguna novedad, son más sosos que los originales.
Como toda expansión que se precie de sí misma, esta tiene una mayor dificultad que su predecesora: la recolección de oro para llenar nuestras arcas es muy baja, producto de la menor cantidad de provincias en este nuevo mapa y de tratar de emular la economía de la época. Adiós a los pueblos con varias legiones en él custodiándolas y muchas más dispersas en el territorio; acá cada unidad es importantísima.
Como dije antes, el mapa, a pesar de ser igual de grande que el anterior, cuenta con menos provincias, lo que hará que los enfrentamientos con otras facciones tengan que ser más habituales.



Gloriosa Selene, ¡que tu luz nos cubra esta noche!

Una de las novedades más anticipadas en este juego era la de las batallas nocturnas, y déjenme decirles algo: son **espectaculares**. No hay nada mejor para un General sediento de sangre enemiga que hacer una emboscada nocturna; o aún mejor, alistar todo el ejército para preparar batalla y ver cómo las flechas llameantes vuelan raudamente hacia los enemigos, incrustándose en sus escudos o en sus cuerpos.
Eligiendo el lado de las tribus bárbaras tendremos una habilidad nueva: el "modo" horda. Ciertas facciones cuentan con este modo, en el que podemos dejar nuestras ciudades y toda nuestra población y ejército formará una horda con la cual podremos no sólo ocupar pueblos y, si queremos, esclavizar a sus ocupantes, sino que podremos saquearlos por completo, obteniendo gran cantidad de efectivo. Obviamente este modo tiene sus características: primero, sólo podremos hacer una horda. Si sólo contamos con un poblado y lo abandonamos, nos tornamos en un pueblo nómada; la otra es que a medida que tomemos poblados, nuestra cantidad de soldados en la horda irá disminuyendo ya que se van transformando en la población que ocupa los pueblos.
Hay que tener en cuenta que este modo tiene una contra: las unidades no son tan poderosas como los conscriptos, pero lo compensan con la cantidad. Empezar el juego con los Hunos e ir saqueando los pueblos de Europa con nuestra horda de jinetes sucios y malolientes no tiene precio.

Como el Imperio Romano, esta review tiene su final

El balance es más que positivo. Si gustó el original, esta expansión es un juego que se debe tener. Y si se es fanático, todo jugador debe hacer la campaña con el Rome Total War y al finalizar comenzar con Barbarian Invasion.
Roma los necesita, y cuando la madre llama, sus hijos acuden.
¡Invicta Roma!



FICHA TÉCNICA:

Género: Estrategia | Desarrollador: Creative Assembly | Distribuidor: SEGA

+ Batallas nocturnas, la IA, el modo Horda.

– Algunos s_ins, si no se cuenta con una buena máquina a veces se achancha.

PUNTAJE:

La expansión del juego más glorioso de estrategia en tiempo real y por turnos del último tiempo.

85%

EXCELENTE



WARHAMMER 4_: DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

BURN THE HERETIC, _ILL THE MUTANT, PURGE THE UNCLEAN

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Matías Sica

Cuando hablamos de Warhammer 40.000 inmediatamente nos llegan algunas ideas a la mente. Entre tantas, un futuro macabro e ilógico y enormes batallones de unidades de fanáticos que cargan unos contra otros dando el todo por el todo por poder disfrutar de la gloria que significa aplastarle -literalmente- la cabeza al enemigo. Anteriormente este universo había sido plasmado por una serie de títulos que ni remotamente pudieron explotar sus más nobles características, dejando en cambio un sabor bastante agrio en la boca. Esto cambió con la llegada del Dawn of War y su expansión, de la que nos encargaremos ahora.

Fabula ludus

La historia en sí es bastante simplona: nos encontramos en Lorn V, un planeta helado sin mucho más que ofrecer que una provisión de por vida de cubitos para la bebida; y se habría mantenido así, frío y embolante si no fuera por un pequeño detalle: en sus entrañas se encuentra enterrado un Titan, un arma del imperio capaz de provocar destrucción por donde quiera que pase. De más está decir que es un premio muy apetecible para cualquiera de las razas del juego -que se odian entre sí- y ninguna querrá quedarse sin su chance, aunque esto signifique tener que sembrar la superficie del planeta de cadáveres, tanto propios como ajenos. El juego ofrece tanto la





Muchos cadáveres

opción de jugar la campaña con las fuerzas del “bien” -entre comillas, porque aquí no existe tal cosa- y las del mal -estas sí son malas en serio-. Si bien se agradece que finalmente vamos a poder usar todas las razas en el modo de un solo jugador, lo que más nos va a interesar es la posibilidad de usar la Guardia Imperial, que si bien en el juego original estaban, no podíamos controlarlos y nos servían únicamente para verlos morir en manos de las otras razas. También se incluyeron algunas unidades nuevas para cada uno de los bandos que participaban en el juego anterior que, a pesar de mimetizarse bien con las unidades viejas, no brindarán enormes cambios al modo de juego.

Somo’ los colimba, somo’

Hablemos entonces de la Guardia Imperial. A diferencia de los Space Marines, sus tropas no son ni remotamente unidades de elite que puedan manejárselas relativamente bien por sí solas; son soldados rasos con apenas una pequeña protección entre la lluvia de balas y sus no modificados cuerpecitos. Como habrán podido adivinar dependeremos, al menos en lo que a infantería se refiere, del número de unidades más que de la potencia que estas ofrezcan. También cabe destacar que lo que la Guardia Imperial no puede hacer a pie, puede hacerlo -y con creces- en lo que a vehículos se refiere - ahí reside su fortaleza. Aquel que desee dominarlos deberá olvidarse de cualquier estrategia agresiva y dedicarse a construir fortificaciones mientras reúne los recursos suficientes como para poder empezar a producir máquinas de destrucción que sean capaces de combatir en igualdad de condiciones con las unidades de las otras razas.

Poco se puede decir de la estética de la Guardia Imperial. Tanto los edificios como las unidades son meramente utilitarias; atrás quedaron las ornamentadas armaduras y vehículos. Reflejando su estilo de juego, las unidades de la Guardia están aquí para hacer el trabajo, y si eso significa que tienen que morir uno tras otro, así sea, es la voluntad del Emperador -y yo no soy quien para andar discutiendo eso-.

War, beautiful war

Los gráficos siguen siendo tan espectaculares como los de la entrega original pero a su vez, debido al tiempo que pasó entre esta y la expansión, los programadores han podido mejorar sobremanera su desempeño pudiendo darse el lujo de aumentar muchísimo las unidades que pelean -y mueren- en batalla sin necesidad de perder ni un ápice de velocidad. Esto lo veremos con mucho más detalle en las últimas unidades de la campaña de un solo jugador, en las que deberemos enfrentarnos a hordas y hordas de enemigos que intentarán detener nuestra inevitable victoria. Tengo que admitir que me dio muchísima satisfacción ver cómo un puñado de unidades bien colocadas y mejoradas podía aguantar tanto castigo. Es una de las hermosuras de este juego, uno se siente realmente satisfecho cuando, al ponerse el ocaso, el terreno se encuentra sembrado con los restos -en algunos casos desmembrados en varias partes- de los pobres diablos que osaron anteponerse a nuestra voluntad.



Estos soldados son grosos

Los sonidos siguen siendo tan buenos como de costumbre, destacándose las voces, que si bien -y a pesar de que no estamos tratando con Space Marines- son tan teatrales como de costumbre, siguen la premisa del juego de no tomarse a los personajes demasiado en serio. Tal vez la música sea un poco más pomposa de lo que me resulta agradable, pero la única banda sonora que este juego realmente necesita son los gritos de nuestros enemigos y los de nuestras armas. Además, podemos apagarla y aún sin ella las batallas siguen siendo tan épicas como de costumbre.

De a muchos es mejor

Lo mismo que se aplica a los gráficos y sonido, también podemos decirlo del modo de varios jugadores. Contaremos con una buena cantidad de opciones y la ventaja de saber que por el tiempo que lleva el título original en la calle, no tendremos ningún problema ni con el lag ni con el balance de las unidades. Además de que el agregado de la Guardia Imperial le permite a alguien que no esté acostumbrado al rápido modo de juego de las otras razas ponerse a tono rápidamente e incluso ganar si cuenta con la suficiente experiencia en otros títulos de este género.

Conclusión

Este es un juego que agradará tanto a aquellos veteranos de la saga, como a los que se hayan perdido el original. Con una campaña y una raza nuevas para disfrutar me es muy difícil no recomendarlo.



+ Lo pulido que se encuentra todo, las nuevas unidades.

– Las últimas misiones de la campaña de un solo jugador son algo difíciles.

PUNTAJE: La expansión de Dawn of War

80% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: RTS | Desarrollador: Relic | Distribuidor: THQ | Soporte multiplayer: 2 a 8 jugadores por Internet



SONIDO

DEL SPEA_ER AL FUTURO

POR Cristian Molina

En estos días el mundo del hardware está tranquilo, hay poco ruido; y hablando de ruidos, empecé a ver el tema del sonido y claro, la parlantería.
Pero para hablar de la revolución del sonido en el mundo de la PC, tenemos que retrotraernos al pasado, a las viejas épocas. Sí, soy de la vieja escuela - ¿Alguno recuerda jugar al Wing Commander sin sonido? ¿Alguno recuerda las placas AdLib? Soy de aquella época en donde el Windows no existía y los monitores eran de color ámbar (anaranjados) o blancos. Sí, señores: ¡soy de la época del espíquer!

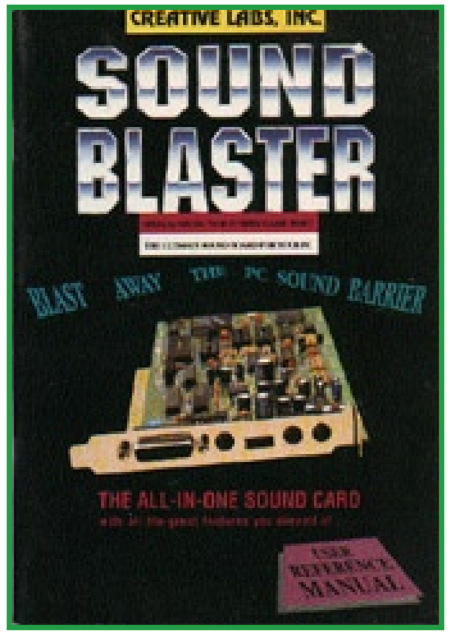
¡Bip, bip!

No, no es el Correcaminos
Algunos asociarán spea_er con parlantes y, mas allá de que la traducción es correcta, en las PCs era un pequeño parlantito que se encargaba de realizar ruidos. Sí, leyeron bien, ruidos al iniciar la PC o, cuando ésta se colgaba, hacer sonar un bip al apretar el teclado indicando que teníamos que reiniciar.
Recuerdo que en aquellas épocas el ¡BUM! eran las 286 y unos pocos afortunados teníamos 386, monitores VGA monocromo, 2 MB de RAM y HD de 40 MB; nada más.
Recuerdo que los primeros juegos a los que le puse mano funcionaban sin placa de sonido; es más, ni siquiera utilizaban el spea_er de la PC, pero eso con el tiempo fue cambiando. Recuerdo una versión de Asteroids que ya permitía dos tipos de ¡BIP! para el afamado juego; o el Space Invaders. De allí para adelante fue cada día más exigido: los juegos cada día se volvían más lindos gráficamente y a cada momento el spea_er se encontraba realizando todo tipo de chillidos; sí, chillidos, ya que de otra forma no se podía nombrar al ruido que realizaban. Muy pocos títulos realmente sonaban bien. Entre ellos está el OUT RUN, el primer GP y la estrella, el juego que deleitaba, tanto en su gráfica y en su historia como en su sonido de spea_er: el inolvidable The Secret of Mon_ey Island.

Sonido al fin

La PC no traían placa de sonido, a diferencia de su competidora más directa, la ya olvidada AMIGA (no, no es ese MODEM USB que tienen en su casa). Pero la PC tenía algo que ninguna computadora tenía por ese entonces: la posibilidad de expansión, y la placa de sonido fue una de sus expansiones más llamativas.
La primare placa de sonido que entró al mercado es la AdLib (adlib1.jpg) que se conectaba a un slot





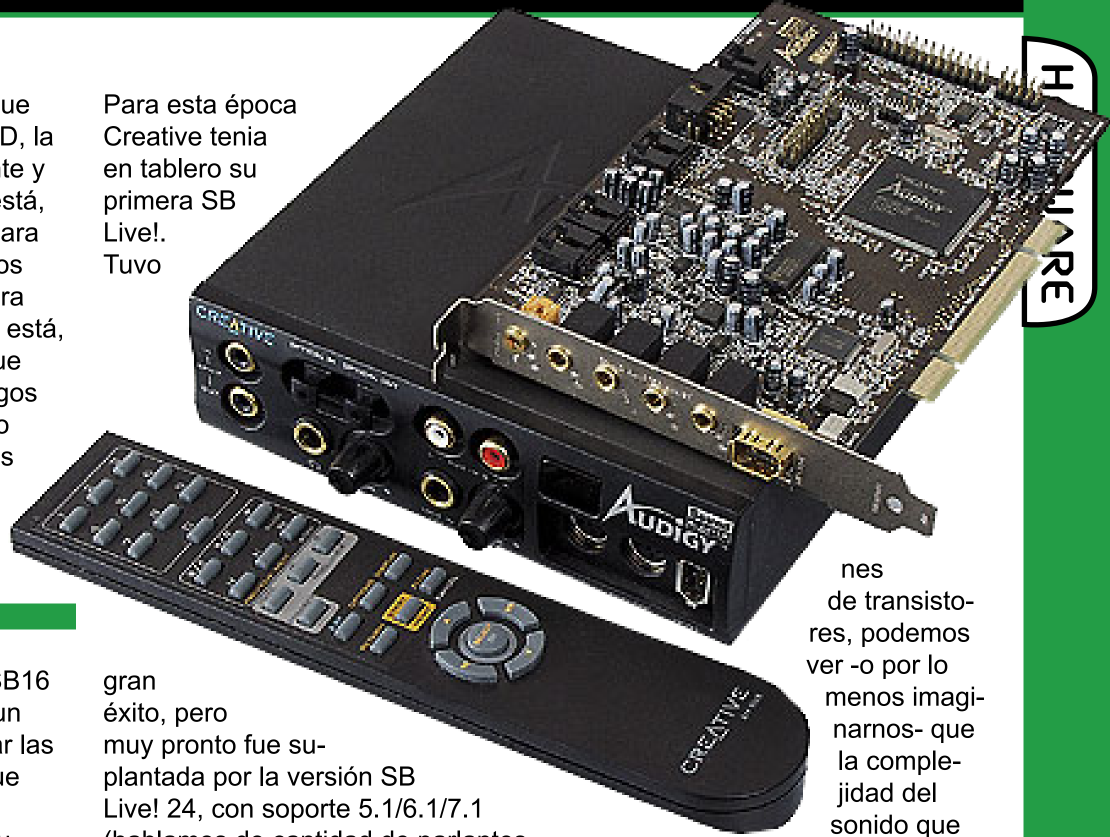
ISA simple de 8 bits. Esta placa estaba basada en el chip YAMAHA YM3812, también conocido como OPL2 de nueve canales. Al poco tiempo entra en juego un viejo conocido, Creative Labs con su serie SoundBlaster. En Noviembre de 1989 entra en el mercado de las placas de sonido de PC, también con un chip YAMAHA YM3812, pero con un total de once canales que la posicionaba mucho mejor que la placa de AdLib y al mismo tiempo eran 100% compatibles. Claro que estas placas eran mono, no stereo. La serie SoundBlaster contó con tres modelos: la 1.0, la 1.5 y, claro está, la última 2.0 que dejó de comercializarse en 1993, pero ya en mayo de 1991 Creative atacó con el sonido stereo y de 16 bits.
La placa en cuestión es la recordada SoundBlaster Pro. La primera versión contaba con dos chips YAMAHA YM3812, pero pronto se pasó al chip YAMAHA YMF262, aún de 8 bits de sample pero con soporte MIDI y full duplex. Alguno se preguntará qué es el famoso full duplex: esta característica permitía que pudiéramos reproducir audio y, al mismo tiempo, estar grabando.
Para junio de 1992 Creative nos acerca la SB16, y con ella nace el ¡BUM! de los _its multimedia que consistían en una lectora de CD, la placa de sonido correspondiente y el juego de parlantes, y claro está, mucho soft para disfrutarlos. Para esta época el 80% de los juegos precisaban placa de sonido para poder funcionar, aunque, claro está, se encontraban emuladores que permitían poder utilizar los juegos sin placa o también comprando unos componentes electrónicos fabricar una “placa de sonido” que se conectaba al puerto LPT de nuestra PC.

Sonido 3D

Tiempo después salieron las SB16 SCSI, que traían incorporado un controlador SCSI para conectar las primeras grabadoras de CD que sólo existían en ese formato.
Desde la salida de la SB16, mucho no cambió en el apartado de sonido. Claro que no olvidamos las SB32, con una impresionante wave table -que permitía que los sonidos fuesen muchísimo más reales-, ni las AWE64 con la SB AWE64 Gold como tope de línea, con terminales y jac_s dorados para garantizarnos el menor ruido posible en las líneas y soporte de sonido 5.1.
El sonido 3D es en realidad una emulación de cómo se expanden las ondas sonoras alrededor de una persona. Con estos estudios se logró, allá por el ’96, que las placas de sonido con sólo dos parlantes lograran un sonido envolvente, o simplemente la ilusión de que esto era real.



Para esta época Creative tenia en tablero su primera SB Live!. Tuvo gran éxito, pero muy pronto fue suplantada por la versión SB Live! 24, con soporte 5.1/6.1/7.1 (hablamos de cantidad de parlantes - 7.1 son 7 “satélites” y 1 subwoofer).
Desde la SB Live! 24, Creative se esmeró mucho en mejorar la experiencia del sonido 3D, creando nuevas normas y codecs de sonido para sus productos, como el EAX – HD, o incorporando otros de la ingeniería de sonido ya estándar en el mercado del sonido de alta calidad, como el Dollby Digital -EX, DTS-ES (el mismo del Cine), THX de la Empresa de Lucas, entre otros.



¡Del sonido stereo al sonido profesional!

Desde la línea SB Live!, Creative empezó a incluir RAC_S con interesantes opciones para los amantes del buen audio y, claro está, las personas que hacen del audio su fuente de vida.
Claro que eso no es todo; la complejidad de los procesadores de sonido ha crecido increíblemente. Si tenemos en cuenta que las SB Pro, de las primeras que hablamos, tienen cien mil (100_) transistores y la última placa de Creative -la SB XF-i- tiene 51.1 millones de transistores, podemos ver -o por lo menos imaginarnos- que la complejidad del sonido que pueden manejar estas placas está al nivel de un profesional. Claro está que hay placas más poderosas a nivel profesional, pero ninguna por el costo que hoy tiene una SB FX-i (existen 4 modelos - la más económica es la Xtreme Music de U$S 130, pasando por la Platinum de U$S 200 y la Fatality FPS de U$S280 hasta el tope de gama que es la Elite Pro de U$S 400).

De la última serie de placas de sonido de Creative, la SoundBlaster XF-i Fatality FPS, podrán leer un exhaustivo informe en el próximo numero de nuestra querida Gaming-Factor.

Pero ahora me retiro a escuchar Dar_ Side of the Moon a todo volumen en un sistema 6.1, que es como tener la banda en mi propia habitación. Nos vemos, amigos.





MÉNAGE À TROIS

GUILD WARS

POR Diego Bortman

UN MMORPG FUERA DE LO NORMAL



Otra que Connan

Guild Wars es uno de los últimos juegos MMORPG en salir al mercado producto de la famosa empresa NCSoft. El mismo es por demás original, profundizando el aspecto de juego grupal así como el armado de s_ills de nuestro avatar. Este juego no es del estilo hac_ and slash como los demas MMORPG, sino que tiene un importante componente estratégico en la elección de los s_ills para los diferentes tipos de PVP, especialmente los grupales donde cada uno tiene una misión definida dentro del grupo.
El juego en cuestión consiste en una detallada -pero no original- historia que asemejaría a un juego de rol Single Player, con la particularidad de que se pueden hacer las misiones cooperativamente y existen varias arenas en las cuales podremos combatir contra otros jugadores.

Armando al chara

Apenas activamos nuestra cuenta tenemos la oportunidad de crear nuestro avatar (chara en idioma argento) de entre seis clases distintas: Guerrero, Hechicero, Ranger, Monje, Hipnotizador y Nigromante.
Tendremos dos opciones: la primera es el chara común de esta clase de juegos con el cual jugaremos de modo PVE (Player Vs. Enviroment) y PVP (Player Vs. Player); el otro es crear un chara sólo para PVP ya en level 20 -level maximo al que se puede llegar en este juego-. Con este chara sólo podremos entrar a las distintas arenas del juego. No es muy recomendable hacerlo desde un principio ya que no todos los s_ills y demás modificaciones de armas y armadura estarán disponibles, por lo que tendremos a un pelele para usar. Es recomendable primero terminar el juego en modo PVE para destrabar la mayor cantidad posible de s_ills y modificaciones.



Pertenecer a una Guild tiene sus privilegios

El plato fuerte de este juego es sin lugar a dudas el pertenecer a una guild o clan, ya que el juego está orientado en todo aspecto a estar en grupo, desde que hacemos las misiones de PVE hasta las luchas PVP. Los NPC al principio de la aventura son una buena opción pero cuanto más nos adentremos en la historia no nos servirán de gran ayuda y será mejor hacer las misiones con otros jugadores.
Además de estar con un grupo humano tendremos otras ventajas al estar con un clan en vez de solos por el mundo. Nuestro chara podrá lucir una bellísima capa que podremos crear con infinidad de modelos y una isla decorada con varios motivos temáticos que servirá como punto de reunión de nuestro clan o sitio de defensa en algunos de los varios modos de juego PVP.
Los diversos modos PVP son: las simples parties hechas al azar en ciertas arenas de cuatro jugadores contra cuatro, ocho vs. ocho y los modos de Guild vs. Guild en diversas arenas como ser el salón del clan, el Hall del Honor y las Tumbas. Estos últimos dan puntaje a la guild que luego aparecerá en el ran_ing de Arena.net.



Arena, dorada Arena

Arena.net es la encargada del mantenimiento del server y todo lo que involucre a éste.



Por lo que pude ver en este último mes estos chicos se ponen las pilas: han hecho un montón de updates, colocación de un área nueva, rebalanceo de s_ills, etc... ¡Y todo esto GRATIS!
Sí, el juego -obviamente como todos los demás- cuesta plata pero no tiene cuota mensual. Uno paga una sola vez y no tiene que seguir pagando para jugar. En el transcurso del tiempo van a sacar ciertos updates que van a requerir ser comprados, pero estos son optativos: no son indispensables para seguir jugando, aunque pueden traer areas nuevas o s_ills nuevos que serán importantes para construir nuestro chara; en el peor de los casos no podremos entrar a estas áreas o usar los s_ills por ejemplo.

Ojos que ven, oído que siente

La música está bastante buena, acompaña los momentos, no es molesta ni se hace notar demasiado; es amena y éste es uno de los pocos juegos al que no le he sacado la música.
Los sonidos están bien, no son la gran cosa pero cumplen su cometido.
Visualmente es espectacular: tiene efectos muy copados, en especial en los hechizos, los detalles de los pececitos y otros bichos en el mar -muérete de envidia Morrowind-, el entorno es grandioso; cierta dosis de blurreado al estilo SW: Battlefront le dan un toque especial. Es un juego que resulta ameno a la vista.

Para ir finalizando, si tienen tiempo libre, no mucha plata y están buscando un MMORPG que les dé un desafío, esta es una buena opción. Es precioso, no hay que pagar por mes, la jugabilidad está asegurada tanto en PVP como PVE y tendrán horas de diversión solos, con amigos o desconocidos. ¿Qué más le pueden pedir a un MMORPG?



TODO POR 2$

FOTOLOGS, BENDITOS FOTÓLOGS

POR Matías Sica

COMO HACEMOS _A_A NUESTRA CAPACIDAD DE EXPRESARNOS

Estamos en el año 2005. Si mis cálculos no son errados, la Red como la conocemos tiene aproximadamente diez años. El número es discutible, sí; dependiendo de a quién se le pregunte la fecha varía desde la salida del primer navegador a la construcción de la venerable ARPANET, allá por el año 1968. Pero dejando de lado detalles históricos que únicamente le competen a quienes se dediquen a estudiar el fenómeno de las telecomunicaciones -para entonces los cotolengos internos de la Red habrán sido olvidados y tanto el que escribe esto como el que lo lee van a estar bien muertos-, podemos llegar a decir que en un principio la Red era algo así como una cueva de nerds. Una herramienta que les permitía a personas que usualmente no se relacionaban demasiado con el mundo intercambiar información entre sí y de paso "conocer" a gente con una mentalidad similar - de mujeres ni hablar (yo soy de la creencia que hasta el año 2000 inclusive no había mujeres en Internet), y de fotitos de fiestas con amigos, mucho menos.

Con el paso del tiempo esta herramienta fue haciéndose más amigable y, sumado esto a una manía casi demencial de las instituciones educativas aquí y en el resto del mundo civilizado (no Argentina, dije civilizado) de imponer con sangre, sudor y lágrimas una especie de educación informática, le permitió a un grupo de gente que normalmente se dedicaría a actividades como lavar el auto, arreglar el jardín, comprarse ropa o sacar a pasear al perro, preocuparse por ridiculeces como contactos de MSN, foros y salas de Chat. Que esto tenga alguna connotación positiva es discutible y por la extensión del asunto merece un artículo aparte, pero volviendo al tema, hoy por hoy existen dos grupos de personas que se agregaron a los nerds del principio: aquellos que usan la Red como una herramienta de intercambio de información y expresión artística (de cualquier tipo) y la masa de cabezas de papa que la usan para boludear.



Buscar imágenes para este articulo me consumió el cerebro



Que quede en claro que el llamar a este tipo de personas "cabezas de papa" no es en ningún momento una denominación despectiva. Dentro de este grupo -al que posteriormente conoceremos como "la masa"- se encuentran personas inteligentes e incluso sobresalientes en temas que requieren el uso del pensamiento (abogados, ingenieros, psicólogos y demases), gente de capacidad intelectual normal e incluso una que otra minita que está para comérsela. Esta denominación se limita únicamente al uso que le dan a Internet, lugar del que nunca tuvieron que enterarse y en el que no tienen prácticamente nada que hacer; y para todos aquellos que tomen este comentario de elitista (o nerdlitista) les recuerdo que si no existieran pendejas de doce años en Internet jugando a inventarse una mentira por el MSN, tampoco habría pedófilos jugando a ser sus compañeritos de clase con una herramienta que les permite mantener el anonimato, atraer a sus víctimas y atacarlas cuando no tienen posibilidades de defensa. Porque esto no es una película en donde el FBI salva a la chica. Es la vida real, en donde así como una gran cantidad de gente "común" entra a interactuar en distintos niveles con la red, también entran aquellas personas que generalmente se aprovechan de los primeros, ahora con la ventaja del anonimato.



Siguiendo con el tópico principal, veamos la primera conclusión a la que inevitablemente llegamos por la información que nos brinda el artículo: la masa es mala. Mejor aún, la masa es una mierda. Todo lo que los dos grupos hagan en su propio beneficio será tomado por la masa, que literalmente lo hará pelota hasta que otra cosa llame su atención. Como habrán podido adivinar, una de las herramientas que la querida masa ha hecho pelota son los fotologs; la idea es buena, los fotologs son herramientas que permiten publicar y distribuir, sin costo alguno, fotos y texto a todo aquel que se encuentre interesado en un tema. Imaginémonos por un momento a un periodista independiente, o mejor aún, a un ciudadano común, informándole al mundo sobre un suceso que ocurre en su país, todo en tiempo real y sin filtros corporativos o gubernamentales de ninguna clase; y todavía sin ir más lejos, imaginemos a un escritor novato -y bueno- publicando una novela, capítulo por capítulo, a través de su blog -un fotolog que permite más texto- o algunos cuentos cortos o un enunciado político… ¡Qué mierda! Un tratado de filosofía incluso. Cuando el costo de una imprenta es alto, la libertad de prensa la tienen aquellos lo suficientemente forrados como para costearla -e inevitablemente, terminan trabajando para la corona- pero cuando la prensa la tenemos todos, el cielo es el límite. Si tenés que acordarte de algo de este artículo, acordate de esta frase.

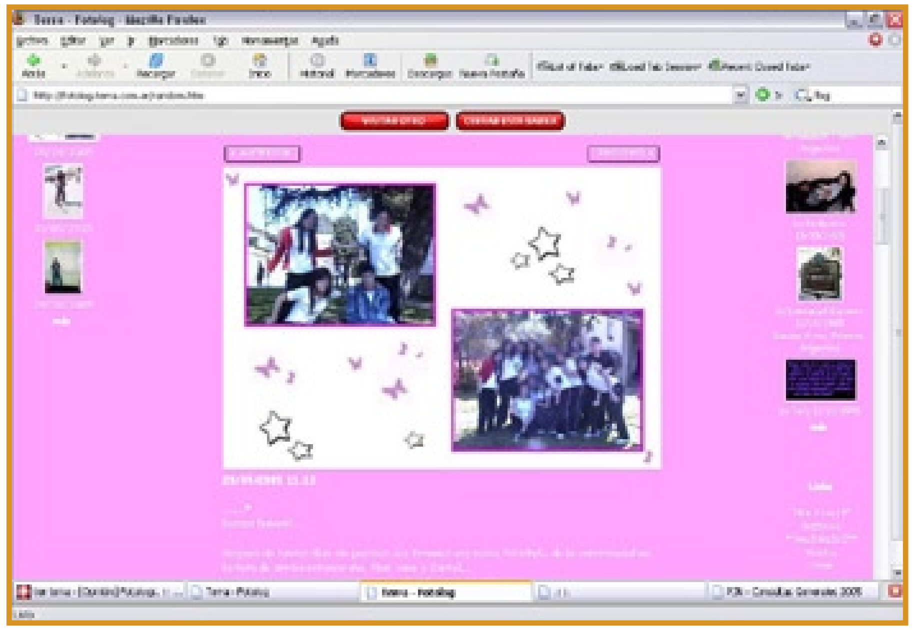
Si, ya se lo que están pensando -y si no lo estuvieran pensando me adelanto, porque soy así-: en un primer momento la radio era una herramienta de difusión de noticias, música agradable y entretenimiento, así como la televisión fue considerada una evolución del mismo concepto (hasta que apareció Elvis) y las computadoras… Bueno, se decía que iban a servir para aprender algo -qué cosa, no tengo idea- y lo mismo se dijo de Internet, considerada en un principio la gran biblioteca universal. Lo único que se olvidaron de mencionar es que era una biblioteca de pornografía.

Hoy algo similar estoy diciendo de los fotologs. Pero, y para no terminar este artículo antes de tiempo, no me olvido de recordar que a diferencia de la radio y la televisión, tanto Internet como los fotologs -que de última son una extensión de la primera- se encuentran desde el primer momento en manos, al menos en un gran porcentaje, de usuarios individuales o de agrupaciones de usuarios. Así que, muchachos, si hay mierda es porque es lo que vemos cuando nos miramos al espejo.

[Espacio de publicidad] Excepto Gaming Factor, que fortalece los músculos, aviva las neuronas y despierta la resolución en los individuos. Sócrates, si viviera, recomendaría esta revista.

Ahora ¿Por qué uso la denominación masa y no otra? Es muy simple en realidad y se aplica a lo que vemos en este artículo. La masa es un conjunto de personas que van todas para el mismo lado sin diferenciarse una de la otra. Los fotologs de la masa son todos iguales, los temas son siempre los mismos y las fotos no se diferencian mucho entre sí, por más que cambien las personas y los lugares. Otra de las características de la masa es que el individuo que se encuentra en ella sigue pensando que lo que está expresando es su individualidad. Es decir, a pesar de que todos los fotologs son iguales, sus autores se comportan como si lo que estuvieran haciendo fuese la novedad de último momento, cuando en realidad los otros cinco idiotas que lo visitan lo más que hacen es algún comentario sobre cómo se divirtieron ellos en una situación similar y sobre cómo lo comentaron en su fotolog.

Otra de las características interesantes de los fotologs de la masa es que a pesar de que sus autores pueden hacer obras de arte usando caracteres ASCII (esos simbolitos de mierda que no sirven para nada), resultan completamente inútiles a la hora de escribir un párrafo que no parezca un jeroglífico egipcio pintado por el obrero más pelotudo del faraón Tutan Jamón con Queso completamente en pedo. Tan para el culo escriben y tan poco se les entiende; no es que haya mucho que entender, pero si por algún motivo quiero difundir cómo mi existencia es tan aburrida como la de cualquier hijo del vecino, al menos debería hacerlo de tal forma en que se entienda. Y a ver si entra de una buena vez: escribir todo con una ensalada de mayúsculas y minúsculas como si del hermano tarado de Igor se tratase, olvidándose de usar comas y puntos -que tan bien le hacen al pobre diablo que lee, después de todo tiene que respirar alguna vez- no sirve más que para demostrar nuestra propia ignorancia. Es como dárselas de Marxista usando una remera del Che Guevara fabricada en Taiwán, en donde son tan capitalistas que los que manejan las máquinas, cuando llueve se mojan o se joden. ¿Se entiende, realmente se entiende?



De postre vamos a develar una gran verdad. ¡A nadie le importan las pavadas que escribe el 99,9% de los que tienen un fotolog! A no ser que seas un analista político, un escritor o un reportero (dije reportero, no Majul), lo más probable es que tu material sea mediocre, aburrido o mediocre y aburrido -que es lo que sucede en la mayoría de los casos. De las 10 visitas que diariamente recibe un fotolog, 8 son del autor -o sea vos, si tenés uno- para ver si contestaron algo y las dos restantes son de otros autores de fotologs publicitando sus porquerías. Tu viaje de egresados fue exactamente igual que el del resto de la población, de igual forma aquella minita que te gusta no te va a dar pelota por más que te la des de herido en Internet -menos si lee los poemas pelotudos que escribís. Ya desde el vamos tu vida debe ser bastante embolante si tenés tiempo como para publicar cada pavada que hacés o escribís en un intento desesperado de llamar la atención de otros nardos que escriben las mismas pavadas en su intento de llamar tu atención. No tiene sentido; a ver, vamos de nuevo: NO TIENE SENTIDO.



Es la comunidad de la retroalimentación. Para ponerlo de una forma en que se entienda, es como el programa Gente que Busca Gente, pero con el nombre Boludos que Buscan Boludos. Nunca vas a sacar absolutamente nada de tu fotolog más que una sarta de comentarios casi robóticos de otros autores de fotologs y una gran pérdida de tiempo, el que bien podrías estar usando para hacer de tu vida y de tu mente un lugar más interesante; y de paso ahí, cuando hayas hecho y tengas sabido lo suficiente, empezar un blog o un fotolog.

Es más, ¿Por qué no mejor tirar el concepto del fotolog al diablo y si tanto gusta la idea de andar publicando cosas por ahí, intentar hacer algo relativamente pasable, pero afuera de Internet? El mundo está lleno de masa mientras nuestra época nos da las herramientas necesarias para celebrar nuestra individualidad, fomentar nuestro espíritu y cultivar el cerebro. ¡USÉMOSLAS DE UNA BUENA VEZ! Antes que alguien se avive y la historia nos juzgue como otra generación más que tuvo la posibilidad de expresarse y mandó todo al carajo por seguir la pelotudez de turno -si no, preguntales a tus viejos, sobre todo si vivieron su juventud en los 60's.

Créanme, generaciones quemadas sobran, no necesitamos otra más.